平成12年5月20日発行（毎月1回21日発行）第5巻第5号（通巻46号）
N64&ゲームボーイ大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
2000 7月号
定価490yen（税込）
【毎月新聞拡大版】
世界最大のゲームの祭典
E3速報
【期待の新作情報満載!】
マリオストーリー
風来のシレン2
バイオハザード0
がんばれ!ニッポン!オリンピック2000
ぬし釣り64-潮風にのって-
開発者インタビューもあるぞ!
マリオテニス64
©2000 Nintendo
●中とじBook in Book
攻略ヒントブック②開発者アンケート付き!
特製ポスターもついてるぞ!
ゼルダの伝説ムジュラの仮面

NINTENDO64
ぬし釣り64
—潮風にのって—
5/26発売 6,800円 税抜
ここは、お魚パラダイス
狭い日本に釣り飽きた!?
ぬし釣り一家ハワイへGO!
振動パック対応
つりコン64 対応
世界の魚を相手にファイトする、熱帯魚もいっぱいのゲーム。
でっかい釣りごたえのつりコン64対応だ。
登場魚は、約120種。魚がまたまた増えちゃった。
そのうえ、でっかいキャラクターが超キュート。
新しいテーブルゲーム、カクチックにもハマれるよ。
花たちの奏でるメロディも素敵なのだ。
アタリがきたらすぐわかる振動パック対応。
64GBパックで「川ぬし4」の魚も読み込めるよ。
すし屋
©2000 Victor Interactive Software Inc.
※振動パック、64GBパックは別売です。
N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。「つりコン」は、株式会社アスキーの商標です。
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
ホームページURL http://www.vis.co.jp

2000 7 Jul.
最新情報満載号
VOL.46

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

みんなはゴールデンウイークの前に「ゼルダの伝説ムジュラの仮面」を手に入れて、存分に楽しんでいるのでしょうか？私はというと、連休中も仕事で休めず、この原稿を書いている時点では、まだリンクとは再会できておりません。ゼルダの真新しいパッケージを横目に、いそいそと仕事を終わらせるよう頑張っていますが、たぶんリンク達と再会するのは6月に入ってからです。まあ、慌てず騒がず、ゲームができるようになれば、じっくりと楽しむつもりです。それまで、ネタばれの記事や、情報はシャットアウト！左尾編集長と会うと、すぐに内容を教えようとするので、困っています。

表紙デザイン 斉藤 浩一

CONTENTS

総力特集

新作ソフト情報

攻略情報

連載企画

GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=64DD ●=SFC ●=GB

General Outline

今月はこんなカンジ

やっぱりあった！E3で登場した新作タイトル！

5月11日から3日間にわたりアメリカで行われていた世界最大のゲームショウE3（Electronic Entertainment Expo）。そこでは、年内にアメリカで発売される予定のソフトを初め、様々なタイトルが出展されており、中には日本ではいまのところ未発表ながら、発売の可能性の高いタイトルもあるようだ。たとえば、カプコンから発表された『MEGAMAN 64』（PS版『ロックマンDASH』のN64移植版。日本での発売は今のところ未定）などだ。詳しくは86ページからの毎月新聞を読もう！

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『マリオストーリー』の発売日がついに決定！

『マリオRPG2（仮）』の正式名称が『マリオストーリー』となり、発売日も8月11日に決定！ほんとに長い間待っていたタイトルが、ついに遊べる時がやってきたのだ！『カービィ64』も3月に発売されたし、あとは『MOTHER 3』の発売日が決定すれば万々歳なんだけどね。

2 急遽発売日が決定した『エキサイトバイク64』

昨年の任天堂スペースワールドで発表されて以来、なりを潜めていたタイトルだが、急遽発売日が決定した。どうやら海外での発売日が決定したことを受けてのことのようだ。ファミコン世代にとっては名作『エキサイトバイク』の約15年ぶりの続編ということで、うれしい限りだね。

ぬし釣り64-潮風に乗って
5月26日発売●6800円

ひとことゲームレビュー

おなじみのシリーズ最新作が、さらに遊びやすく、パワーアップして帰ってきた。釣りのことを全くしらない人でも、気楽な気持ちでチャレンジしてほしい。あと、釣り気分をさらに味わうには、つりコンか震動パックを用意しておいた方がいいぞ。

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
6月配布（ランドネットDD会員ソフト）

ひとことゲームレビュー

最初はなかなかうまくできないけど、慣れれば気軽にポリゴンを扱うことができて、ちょっとしたクリエーター気分を味わえるぞ。すでに配布されている『ペイントスタジオ』や『タレントメーカー』とデータのやりとりができるのも楽しい。

6月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜	
1	(木)	SFC ピクロスNP Vol.8
2	(金)	GB ポヨンのダンジョンルーム2
3	(土)	ペリーの黒船来航（1853年）
4	(日)	虫歯予防デー
5	(月)	ミッドウェーの戦い（1942年）
6	(火)	米宇宙飛行士、宇宙遊泳に成功（1966年）
7	(水)	プロポーズの日
8	(木)	イスラム教の祖、マホメット没（633年）
9	(金)	作家、有島武郎没（1923年）
10	(土)	森永製菓ミルクキャラメル新発売（1913年）
11	(日)	川端康成誕生（1899年）
12	(月)	義和団の乱（1900年）
13	(火)	太宰 治、入水自殺（1948年）
14	(水)	アメリカ国旗、星条旗制定（1777年）
15	(木)	GB ハンター×ハンター ～ハンターの系譜～
16	(金)	ソ連の女性飛行士テレシコワが宇宙へ（1963年）
17	(土)	考古学出発の日
18	(日)	ワーテルローの戦いでナポレオン敗退（1815年）
19	(月)	ベースボール記念日
20	(火)	玉川上水完成（1654年）
21	(水)	64DREAM 8月号発売日
22	(木)	ボウリングの日
23	(金)	64 エキサイトバイク64
24	(土)	戦国武将、加藤清正没（1611年）
25	(日)	朝鮮戦争勃発（1950年）
26	(月)	露天風呂の日
27	(火)	ヘレン・ケラー誕生（1880年）
28	(水)	にわとりの日
29	(木)	GB ミスタードリラー
30	(金)	GB ダンジョンセイバー
		GB ムーミンの大冒険

N64ソフト発売カレンダー (5月12日現在)

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
5月	ぬし釣り64―潮風にのって―	ETC	ビクターインタラクティブソフトウェア	◆5月26日♥	6800円	38	117
6月	◆エキサイトバイク64	RAC	任天堂	◆6月23日♥	◆6800円	30	117
7月	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	SPT	コナミ	◆7月13日♥	◆7800円	28	117
	マリオテニス64	SPT	任天堂	7月21日♥	6800円	14	116
	◆ドラえもん3 のび太の町 SOS！	ACT	エポック社	7月	6800円（予）	-	116
8月	◆マリオストーリー	RPG	任天堂	◆8月11日♥	6800円	10	116
夏	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	RPG	チュンソフト／任天堂	夏	未定	20	116
	スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	夏	6800円（予）	-	116
2000年	MOTER 3 豚王の最期	RPG	任天堂	2000年	6800円	-	116
	パーフェクトダーク（仮）	SHT	任天堂	2000年	6800円	-	117
未定	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	116
	バイオハザード0	ADV	カプコン	未定	未定	24	116
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-	116
	ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	スリッ駆　ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-	117
	レブ・リミット	RAC	開発／セタ	未定	未定	-	-
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定	-	-
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-	-
	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	未定	7800円	-	-
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	-
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	117

64DDソフト発売カレンダー (5月12日現在)

基本的に見方はN64ソフト発売カレンダーと同じ。
★…ランドネットの会員コース内容に含まれるソフト（価格は会費込み）

発売時期	タイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
6月	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	開発／任天堂	6月	★	-	-
未定	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	未定	未定	-	-
	ウォール街（仮）	SLG	開発／？	未定	未定	-	-
	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	未定	未定	-	-
	DT DD版（仮）	ETC	開発/ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	-
	DDシーケンサー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-	-
	サウンドメーカー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-	-
	デザエモンDD（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-	-
	NEW! ゼルダの伝説64DD版（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	-
	NEW! キャベツ（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-	-

先月号のカミングスーンのコーナーで紹介した『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』の画像は、間違ったソフトのものでした。読者のみなさんを始め、関係者の方々に深くお詫びいたします。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

マリオストーリー

ムジュラの仮面

マザー3

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	4466	1 (→)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	●任天堂 ●ACT ●発売中
2	1538	5 (↑)	マリオストーリー	●任天堂 ●RPG ●8月11日
3	1398	4 (↑)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●2000年
4	1191	6 (↑)	実況パワフルプロ野球2000	●コナミ ●SPT ●発売中
5	1185	3 (↓)	不思議のダンジョン風来のシレン2 ～鬼襲来!シレン城!～	●任天堂/チュンソフト ●RPG ●2000年夏
6	1072	7 (↑)	バイオハザード 0	●カプコン ●ADV ●未定
7	475	8 (↑)	パーフェクトダーク (仮)	●任天堂 ●SHT ●2000年
8	358	9 (↑)	ファイアーエムブレム64 (仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
9	335	13 (↑)	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	●開発/任天堂 ●ETC ●6月
10	264	15 (↑)	ぬし釣り64～潮風にのって～	●ビクターインタラクティブソフトウェア ●ETC ●5月26日
11	234	10 (↓)	F-ZERO X EXPANTION KIT	●開発/任天堂●RAC●4月配布済み
12	208	12 (→)	パネルでポン64 (仮)	●任天堂●PUZ●未定
13	192	14 (↑)	巨人のドシン解放戦線 チビッコチッコ大集合	●開発/巨人のドシン解放戦線 Param派●SHT?●発売中
14	172	-	サウンドメーカー (仮)	●開発/?●ETC●未定
15	164	初	スーパーブラックバス64	●スターフィッシュ●SLG●夏
16	126	初	コンカーズクエスト (仮)	●任天堂●ACT●未定
17	113	16 (↓)	スリッ駆　ラジッ駆	●任天堂●RAC●未定
18	101	初	エキサイトバイク64	●任天堂●RAC●6月23日
19	98	20 (↑)	ウォール街 (仮)	●開発/?●SLG●未定
20	92	-	現代大戦略 Ultimate War	●開発/セタ●SLG●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…3月22日～4月20日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 『マリオストーリー』、名称&発売日がついに正式決定！

ペラペラマリオの『マリオストーリー』（旧名『マリオRPG2』）が、ベスト3に復活！来月は『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』がランキングから外れることを考えると、『MOTHER 3』との一騎打ちになりそうだ。しかし、『MOTHER 3』の新情報がまったくよせられていないため、『風来のシレン2』や『バイオハザード 0』が浮上することも考えられる。さて、来月はどう動くかな？

♦ペラペラになったマリオのRPGは『マリオストーリー』に決定。発売日も確定してうれしいかぎりだね

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／4月10日～5月7日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	28,730	—	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（メモリー拡張パック同梱版）	00/4/27
2	17,378	—	実況パワフルプロ野球2000	00/4/29
3	10,771	—	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	00/4/27
4	9,082	1(↓)	星のカービィ64	00/3/24
5	2,069	3(↓)	ドンキーコング64	99/12/10
6	1,861	4(↓)	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
7	1,430	2(↓)	マリオパーティ2	99/12/17
8	945	6(↓)	カスタムロボ	99/12/8
9	727	7(↓)	ゴールデンアイ007	97/8/23
10	325	5(↓)	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!	00/3/31

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい

PICK UP! 星のカービィ64

かわいいカービィのしぐさがたまらない！お得意の能力コピーに加え、能力のミックス技が新登場！難易度は低めだけど、4人対戦のミニゲームも楽しめるぞ。

過去3年間の期待ソフトTOP20

読者アンケートより（ソフトタイトルは当時のままなので、正式タイトルと異なるものがあります。）

1997年7月号TOP20

順位	タイトル	発売元
1	ゼルダの伝説64（仮）	●任天堂
2	MOTHER 3 キマイラの森（仮）	●任天堂
3	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	●コナミ
4	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂
5	ヨッシーアイランド64（仮）	●任天堂
6	爆ボンバーマン（仮）	●ハドソン
7	時空戦士テュロック	●アクレイムジャパン
8	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン
9	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂
10	カービィのエアライド（仮）	●任天堂
11	シムシティー64（仮）	●任天堂
12	マリオペイント64（仮）	●任天堂
13	レブ・リミット	●セタ
14	シムシティ2000（仮）	●イマジニア
15	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂
16	F-ZERO64（仮）	●任天堂
17	キャベツ（仮）	●任天堂
18	ハイパーオリンピック イン ナガノ	●コナミ
19	ソニックウィングスアサルト	●ビデオシステム
20	マルチレーシングチャンピオンシップ	●イマジニア

『星のカービィ64』が、レースゲームっぽい作りの『カービィのエアライド』だった時代。このころから比べると、タイトルが大きく変わった作品が多い。

1998年7月号TOP20

順位	タイトル	発売元
1	ゼルダの伝説　時のオカリナ	●任天堂
2	MOTHER 3（仮）	●任天堂
3	F-ZERO X	●任天堂
4	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂
5	ポケモンスタジアム	●任天堂
6	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂
7	チョロQ64	●タカラ
8	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂
9	デザエモン3D	●アテナ
10	カービィ64（仮）	●任天堂
11	シムシティー64（仮）	●任天堂
12	ぬし釣り64	●ビクターインタラクティブソフトウェア
13	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂
14	エルテイル（仮）	●イマジニア
15	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	●ハドソン
16	ポケモンスナップ	●任天堂
17	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン
18	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）	●任天堂
19	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂
20	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア

『スーパーマリオ64-2（仮）』は、どうやらドルフィンで開発が進められているという噂。『金田一少年の事件簿（仮）』は迷宮入りしてしまった…。

1999年7月号TOP20

順位	タイトル	発売元
1	MOTHER 3（仮）	●任天堂
2	ポケモンスタジアム2	●任天堂
3	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●任天堂
4	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂
5	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂
6	カービィ64（仮）	●任天堂
7	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ・ガイナックス
8	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂
9	マリオゴルフ64	●任天堂
10	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂
11	ウィンバック	●コーエー
12	F-ZERO X DD（仮）	●任天堂
13	爆ボンバーマン2	●ハドソン
14	実況GIステイブル	●コナミ
15	シムシティー64	●任天堂
16	おねがいいモンスター	●ボトムアップ
17	スター・ウォーズ　出撃！ローグ中隊（仮）	●任天堂
18	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）	●任天堂
19	バイオレンスキラー	●アクレイムジャパン
20	HYBRID HEAVEN	●コナミ

あいかわらず『MOTHER 3』がベスト3入りしている。約4年ほどベスト5から落ちていないのだが、それだけ発売が延びているということなのだ…。

ゲーム以外の趣味は？

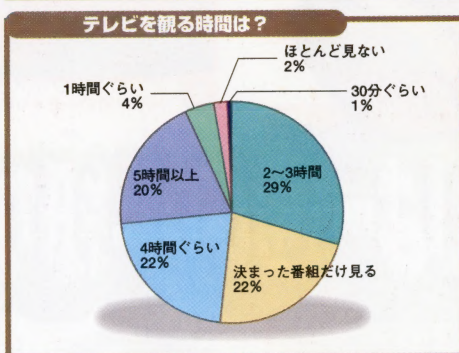
5月号読者アンケートより

順位	PT	趣味
1	640	絵を描く
2	448	読書
3	412	つり
4	304	音楽鑑賞
5	272	マンガを読む
6	211	野球
7	192	サッカー
8	160	スポーツ観戦
9	144	カードゲーム
10	123	パソコン

面白い趣味としては、「鳥の声のまね」（？）「未確認生物の情報集め」（ネッシーとか？）「放浪（迷子）」（趣味なの？）というのがあったぞ。ランクインはしなかったが、11位にはインターネットが入った。中には「64ドリームを読む」のが趣味という、素晴らしい人も！

よくみるテレビ番組TOP20

5月号読者アンケートより

テレビを観る時間は？

任天堂のCMが観られる番組

番組名（放送局）
こちら葛飾区亀有公園前派出所（フジテレビ系）
世界まる見え！テレビ特捜部（日本テレビ系）
学校へ行こう！（東京放送系）
しあわせ家族計画（東京放送系）
Game Wave（テレビ東京系）
64マリオスタジアム（テレビ東京系）
ポケットモンスター（テレビ東京系）
ドンキーコング（テレビ東京系）
おはスタ第2部（テレビ東京系）
ガギバラ帝国2000（東京放送系）

順位	PT	番組名（放送局）
1	414	ポケットモンスター（テレビ東京系）
2	288	64マリオスタジアム（テレビ東京系）
3	279	ONE PIECE（フジテレビ系）
4	153	笑う犬の冒険（フジテレビ系）
5	128	世界まる見え！テレビ特捜部（日本テレビ系）
6	117	動物奇想天外（TBS系）
7	108	とんねるずのみなさんのおかげでした（フジテレビ系）
8	99	ドンキーコング（テレビ東京系）
9	72	デジモンアドベンチャー（フジテレビ系）
10	70	ウッチャンナンチャンのウリナリ（日本テレビ系）

なんと、約7割の人が1日に2時間ぐらいテレビを観ているという結果が出た。このほかに、ゲームをやったりパソコンを使ったりする時間があるわけだから、テレビモニターに向かっている時間がすごく長い。長時間モニターに向かうときは適度に目を休めようね。

はみだしランキング

ランキングで調べて欲しいことを募集中！ 読者アンケート用ハガキのQ10の欄に書いてね。 いろんなランキングネタを待ってます！

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	マリオストーリー
発売元	任天堂
発売日	8月11日発売
価格	6800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

マリオストーリー

『スーパーマリオRPG2』が『マリオストーリー』になりました!?

な、な、なんといきなりのタイトル変更です。その名も『マリオストーリー』!! しかも発売日大決定!! 夏休みには絵本のような世界で冒険するマリオと逢えますよ。

ご存じ、みんなのマリオ。今回はペラ～んとした感じなんです

しかも夏休みに発売大決定!!

今回は1通の手紙から物語りが始まっていくんだ

うれしい発売日は8月11日。こりゃもう夏休みの宿題をあっちゅう間に片づけて、待とうね。

それは一通の手紙から始まる物語

それでは、今月は冒険の始まりを紹介していこう。一通の招待状をもらったマリオが行く先は…?!

キノコ城に招待されたマリオとルイージ。これから一体何が?

キノコ城の城主といえば、あの人

いろんなお客様も来ているみたい

ピーチ姫とのツーショットなんだけど!?

キノコ城に出向いたマリオはピーチ姫とご対面。しかも、いきなりのツーショットなんです。

そうマリオを招待したのはこの人、キノコ城のピーチ姫です

あのクッパが乱入!!で大変!!

なにやら不穏な空気が流れてきたぞ…

クッパはマリオに勝つ秘策があるとか?!

ところがどっこい、出ました、あのお邪魔もの!!

ご存じ、ピーチ姫、今回もやっぱりクッパにさらわれるのか…

まばゆい光が!! クッパの持つこのアイテムは何だ!

クッパの持つアイテムからまばゆい光が放たれた!!

なんとクッパはキノコ城ごとピーチ姫をさらってしまった!

キノコ城が とんでいったときは
まちじゅう すごい ゆれだったから
かのじょのことが しんぱいだったんだ

気がつくとキノコ城ごとピーチ姫がクッパにさらわれてしまったようだ。まったくいつもいつもクッパのやつときたら…。

あなた・・・ 星の子ね
どうして こんなところに?

ピーチ姫とこの星は?!

はたしてピーチ姫とキノコ王国のゆくえは?!

そしてお待たせ!!ルイージ登場!

ルイージも冒険に出るのかな?

そして本誌では何故か人気の高いルイージも登場。前回は冒険に行けなかった彼なんだけど、はたして今回は一緒に冒険できるのかな? それはさておきピーチ姫を助けにいかなきゃ。

それではさっそく冒険スタート!!まずは色々調べてみよう!

今回の画面を見る限りでは3Dっぽいフィールド画面だ。画面上には「S」とかかれたブロックなんかが浮いているよね。

この「S」はセーブブロックだ

頭でゴンとつけばセーブできるぞ

もちろん敵キャラとはバトルで勝負だ!

フィールド画面を歩いて、敵キャラと出会うと、そのまま戦闘になっていくみたいだ。戦闘画面は前回紹介したように、映写機のような画面でアイテムなどを選んで戦っていくみたいだね。戦闘でのアクション要素も強いぞ。

こうやって使うものを選んで

使用していくんだ。勝てるかな?

この先の冒険に待つものは?!そしてピーチ姫は?!

マリオがペラペラになってしまう演出も

立体感あふれるシーンも用意されているぞ

こちらはお化け屋敷みたいなんだけど…

今回は「バッジ」が攻略のカギになる?!

今回のカギとなるアイテムはどうやら「バッジ」みたいだ。いろんな効果があるバッジを使い分けるのかな?

いろんなバッジがあるよね。どんな効果が?

夏休みはコレっきゃない!!

とにかく発売日が決まってうれしい限り。家族みんなで楽しもうね。

待ちきれない夏休みの編集部イチ押しはこのソフトだ!!

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	マリオテニス64
発売元	任天堂
発売日	7月21日発売
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・64GBパック対応

今月は編集部そろってサンプルロムで遊ばせてもらいました。いや楽しい! 実に楽しい。この6ページでギュギュっと紹介しちゃいます。

今わかっているゲームの種類とキャラクターを紹介していこう!

シングルマッチ	1対1で対CPUや対人戦ができる
ダブルス	2対2で対CPUや対人戦ができる
トーナメント	いくつかのカップがあるみたい
リングショット	詳しくは17ページを見てみて

対CPUや対人の勝ち抜きモード。いくつかのカップがあるみたいだ。優勝するといいことあるかな?

初公開!! テレサとデイジーの対戦です。テレサはふわふわ飛んでる?!

こちらはワルイージVSマリオ!! スターの座を狙うワルイージなのだ

鮮やかなショットがピーチの脇を抜けていった。これはとれない!!

というわけでピーチがちょっとヘナっとしてしまいました

何でそんなにハマってしまうのか？

1つのボールを4人で追う楽しさ！

爽快感がハマる

初心者だってサーブも簡単で、ラリーも決まるのが楽しい

4人対戦がハマる

家族そろって1つのボールを追う一体感!! これが楽しい

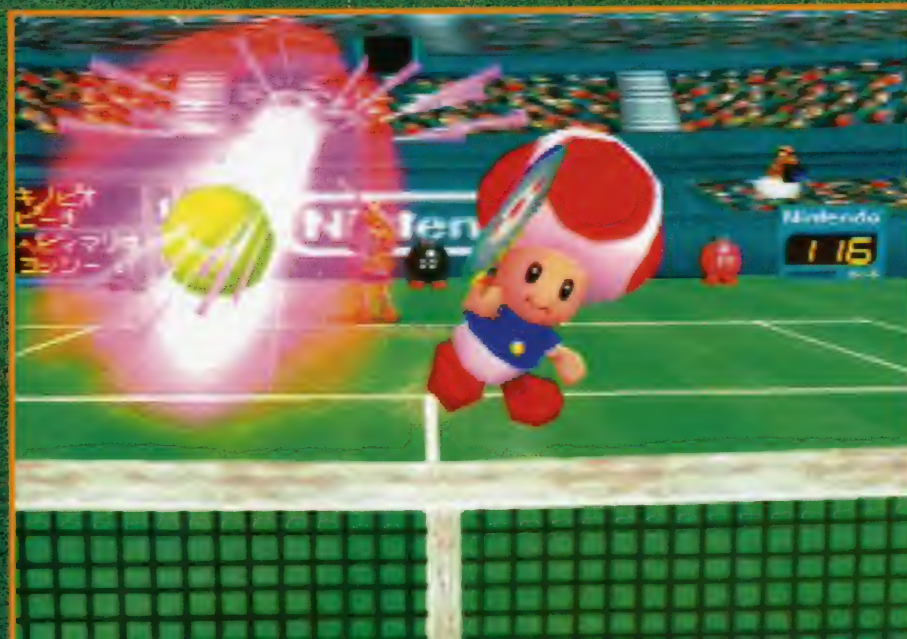
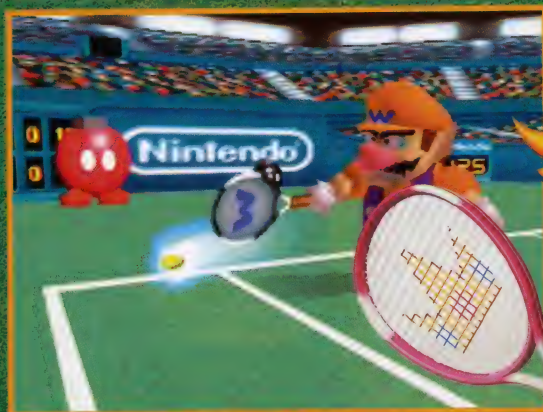
キャラがハマる

あんなキャラも登場予定。マリオファンなら絶対楽しい

画面から迫力と爽快感が伝わってくるでしょ！

とにかく、誌面で爽快感や楽しさを伝えきれないのがもどかしい!! それはバツグンの操作感覚をはじめとした製作スタッフのこだわりの結晶だと思う（そんなこだわりのトークは79Pの特集、キャメロット高橋兄弟インタビューをじっくり読んで）。

➡ ワリオの横を抜けそうな打球。とらえられるのか？

⬇ キノピオのスマッシュが炸裂。これを打ち返せるか？

今回はデイジーというライバルも登場。マリオファミリーのヒロインの座をかけて勝負だ

MARIO TENNIS 64

ピーチ

初心者でもラリーが楽しめ、

キノピオとピーチのコンビがさっそうと登場。やるきまんまんって感じ

前衛はネットぎわでのボールさばきをうまくやんないとね

テレサがふわふわと飛んでいる姿は必見なのです

リプレイ画面はいろんな角度から見られるみたいだぞ

勝負に負けるとがっかりだけど、でも楽しかった

こちらはベビィマリオのサーブ。決まってるでしょ

ボールに必死にくらいついて打ち返すのも快感だ

デイジーのショット。ピーチと人気を2分しそうなキャラクターになりそう

64ドリーム編集部サンプルロムプレイレポート

マッシー

PROFILE

かつて本誌でスポゲー道場なる企画ページ（4回で終了）も連載のスポゲー一代。FC時代からのテニスゲームはほぼプレイ。

テンポいいプレイが気持ちいい

FCやPC-Eでナムコのテニスゲームを毎朝1プレイが日課だった俺に久々の朗報というか、吉報。これ、ハマりました。気がつくと1時間くらい平気でプレイするって感じ。キャラもいいし、操作感グンバツ。この夏は、毎朝これを1プレイを日課に決定。

ケイ少佐

PROFILE

小学校4年の時にテニスを始め、時速200kmのサーブを打ち返した経験有。名選手ビヨン・ボルグと握手したこともある。

本格志向を気軽に遊ぼう!

コントローラを持った瞬間から、「まともに」テニスができる。トップスピンもスライスも、ドロップショットもロブも、簡単にできる。やりこめば、テニスそのものの楽しさもわかってくるんじゃないかな。スポゲーはやっぱこうじゃないとね。

上級者ならテクで応戦!

とにかく操作は簡単。初心者ならABボタンだけで十分戦えるぞ。もちろん上級者ならこのボタンをコンビネーションで使うこともでき、より応用的なショットが打てるようになるぞ。

今回のリングショットはどーなるのか!?

そして今回判明したのは『マリオゴルフ64』でも人気だった「リングショット」モード。コート上にいくつかのリングが現れ、それをショットで通せばポイントゲットってわけ。味方といえど、1つのリングでポイントをとれるのは1人なので、結構ドキドキハラハラしそうだぞ。

MARIO TENNIS 64
デイジー

USA版マリオに登場したヒロインだ。知っているファンにはうれしい登場だよね。

マリオゴルフ64では?

マリオゴルフでは、リングを抜いてパーが目的だった

うまくボールをリングの中に通していくんだ。結構ムズイぞ

誰がどのリングをとるかは、最初のうちは運次第かもね

絶妙な場所にリングが配置されるので、テクの見せ所だ

キャララリー受けしそうなテクでリングを通してみよう

PLAY REPORT

ドクトルエンドー

PROFILE

プレイ時間が短めなので、スポーツゲームは大好き。特に対戦では、勝負好きの血が騒ぐのと相まって、無類の強さを発揮。

任天堂イズムを受け継ぐ王道テニス

任天堂の64ソフトに共通する魅力のひとつに、「遊び道具」としての面白さが挙げられる。このソフトもバッチリ「遊び道具」になっていて、全くの初心者が上級者と対戦しても好勝負になる、敷居の低さは特筆モノだ。もちろん、腕を磨けば磨くほど、本格的なテニスゲームとして楽しめる。

中植茂久

PROFILE

スポーツゲームはあまり得意ではない。実際のテニスは高校の体育の授業以来やってない。素人の意見として読んでね。

パーティーゲーム感覚のテニスゲーム

まず、操作感の良さにビックリ! 始めてすぐにゲームになじめる感覚に、感動すら覚えます。任天堂キャラも、思ってた以上にいきいきとコートを動き回ってましたよ。スポーツゲームをあまりしないって君にも、オススメなゲームです。

家族みんなで楽しむなら

このゲームの本質は「本当のテニス」っていうこと。ゲームらしさももちろんあるけど、実際にテニスをしたことのある人なら絶対共感できる「本当」が盛り込まれているんだ。

新キャラのワルイージ。旋風を巻き起こす?

でもやっぱりマリオ人気にはかなわない

ワリオだって元祖悪キャラの座をかけて

バッチリ決まってワリオ笑いだ

MARIO TENNIS 64

マリオ

ゴルフにテニスと最近はスポーツオヤジと化してます。安定感ある操作は初心者にはおすすめ

サーブがきちんとはいるのがグー

リンクショットの他にもいろんなモードが用意されるみたい

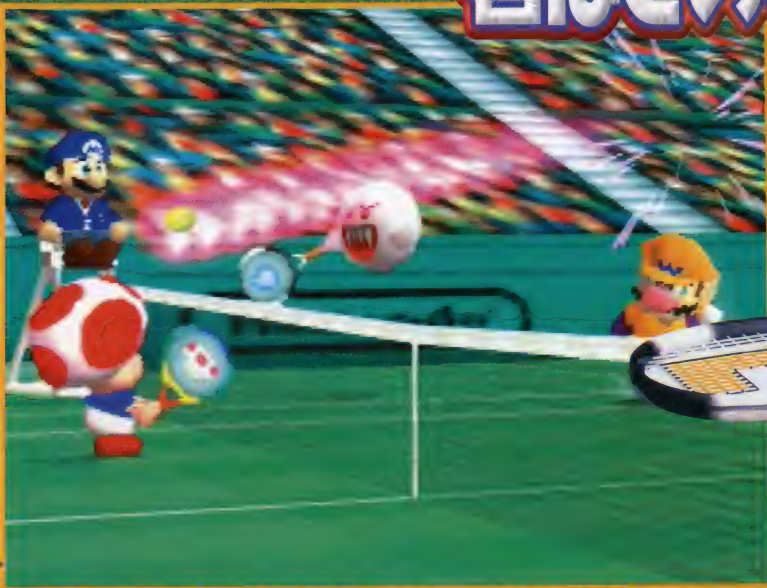
この1本がおすすめ!!

でもでも難しいことは抜きで、とにかくみんなでプレイしてみてよ。気がつけばプレイヤー全員が、ボールを目で追って白熱していることうけあいだからさ。家族対戦がおすすめだね。

デイジーを使うかピーチを使うか、君ならどっちかな?

ピーチはやっぱり王冠つけたままプレイしています…。お姫さまだし

君はどのキャラでPLAYする?

まだ紹介できないんだけど、このゲームに登場するキャラはまだまだたくさんいるんだ。どのような形で登場するかも秘密なんだけど、みんながアッと驚くようなキャラも登場すると思うぞ。お楽しみに。

ワリオと組めばわるわるコンビ誕生だ。このヒゲのトンガリ方もいいよね。宮本茂さん絶賛のキャラなのだ

次号も新情報をど〜んとお届けするぞ!

来月は気になるゲームの奥深さを紹介していこう

その他の登場キャラも気になる

MARIO TENNIS 64
ワルイージ

続報

不思議のダンジョン

風来のシレン2

鬼襲来！シレン城！

◎NINTENDO 64◎

タイトル	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～
企画・開発	チュンソフト（販売：任天堂）
発売日	2000年夏
価格	未定
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用

村とダンジョンの新着画面公開！

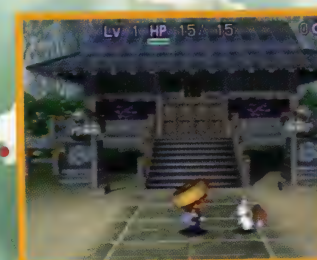
新着画面 in ナタネ村。Mapで紹介!

まずは、シレンが冒険の拠点とするナタネ村を、以前公開された画面を含めて紹介していこう。風来の旅の途中で、お腹を空かせてフラフラになっていたシレンと相棒のコッパは、この村に偶然立ち寄ったのがキッカケで、新たな冒険をする事になるんだ。たびたびこの村を襲撃する鬼を撃退するため、城を建てることになるシレン。それには村人にも助けてもらわなくっちゃ。村にはいろんな人たちが住んでいるから、秘密の情報だって教えてくれるかも知れないもんね。村を救おうとがんばってるシレンを見れば、きっとみんなも協力してくれるはずだぞ。

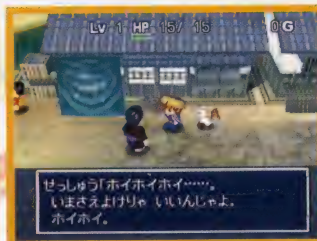
城の部品を作ってくれる山頂の村。ここからイカダに乗って部品を運ぶ

うどん屋むみゅう。シレンはここに寝泊まりさせてもらってるんだ

イカダを使い、川下りで城の部品を運んでくるシレン。この滝を下るの？

いろんな人が行き交う町の大通り。みんなに話しかけてみよう

ご神体にダルマの神様、「必勝ダルマ」をまつっている神社

冒険の前に、レベルを上げることができる訓練所

村の入り口に近い場所にある小さな木の橋。川が流れている

のれんがかかっている家は、何かのお店みたいに見えるけど…

ハシゴがかかっているのは大工さんの家なのかな

家の中には風鈴がたくさんあるんだけど…。なにかの職人さんたよね？

ダンジョンで、行く手を阻むモンスター！

お城を建てるには材料がいるよね。その材料は、ダンジョンに落ちているんだ。そして、その材料をシュテン山の頂上にある山頂の村へ持っていけば、城の部品を作ってくれるのだ。でも、そう簡単にはいかないぞ。ダンジョンには、数多くのモンスターや、シレンの行く手をはばむワナがしかけてあるんだ。道具を使ったり、レベルを上げたりしながら、うまく冒険を進めなくっちゃね。

おなじみ、愛すべき弱々モンスターのマムル。なんか憎めないよね

寝ているモンスターは起こさずに…。それともたたき起こして見る？

いやなモンスター 其ノ一「マルえもん」

村長のカワイイペットもダンジョンでは凶暴だ！

オープニングのワンシーン。かわいいペットかと思いきや…

いきなりコッパに体当たり！おいおい、なにすんだよ～

村の中ではやんちゃなペットですむけど、ダンジョンで出会うと…

ダンジョンでマルえもんに遭遇。そして次の瞬間には…

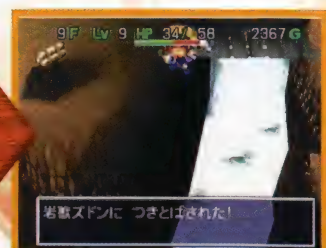
得意の体当たりをお見舞いされてしまいました…。大事な道具が…

ナタネ村でも飼われているモンスター「マルえもん」。まるまっちくてかわいいカンジがするけど、ひとたびダンジョンで出会うと、なかなかどうして、やっかいな敵なのだ。さほど高い攻撃力を持っているわけでもなく、さほど高い防御力を誇るワケでもなさそうだけど、何と「体当たり」という得意技をもってるんだ。体当たりをされると、シレンが転んでしまって大事な道具をばらまいてしまうぞ。その時に、壺などの割れてしまう道具や、城の材料を持っていたりすると、全部パーになっちゃうんだ。たいして強くなさそうなのに、いや～な攻撃をしかけてくるよね。ダンジョンの中にいるときは、この「マルえもん」の体当たりに、要注意！だぞ。

其ノ二「岩獣ズドン」

これまたとんでもないモンスターです。写真をみれば分かるとおり、シレンをカベぎわまで、つきとばすんだ。もし、突き飛ばされた先にカベがなかったら…。そうです、写真の通りまっさかさま！いったいどこまで落ちてしまうの？いったいどうなるの？

突然つきとばしてくるズドン

突き飛ばされたシレンは、どんどん後ろにとばされていって…

なんと奈落の底へ！ぎゃー、いったいどうなるの？

「巻物」を使ってピンチを切りぬけろ！

ダンジョンで敵に囲まれた時などに大活躍するのが「巻物」。巻物にはいろんな種類があって、おもにピンチを切り抜けるときに使うんだ。回りにいる敵全てに攻撃する巻物や、敵の動きを止める巻物、武器や防具の能力を上げてくれる巻物など、その効果は様々。巻物を手に入れるには、ダンジョンに落ちている物を拾うか、ダンジョン内にあるお店で購入するんだ。ただし、拾ったり買ったりしたものは、ほとんどが、どんな効果の巻物なのか、使ってみるまで分からないぞ。体力が少ない状態で、敵に囲まれた時に、巻物を読んでみたら、持っている道具にかけられた呪いが解ける「おはらいの巻物」だったりとか…。あらかじめ効果が分かっている巻物じゃないと、使うのにも勇気がいるかもね。

敵に囲まれて巻物を読むシレン。いったいどんな効果の巻物かな？

あらかじめ識別済みの巻物なら、読んだときの効果がわかっている

読んだのは「バクスイの巻物」。周りにいるモンスターを眠らせちゃうぞ

なんとかピンチを切り抜けようと思ったら…。これじゃ全然だめじゃん！

拾ったり買ったりした道具が、いったいどんなものかを調べるには「識別の巻物」を読んだり、「識別の壺」に道具を入れたりすればいいんだ。でも、それらの道具も、最初は「サルの絵の巻物」だったり、「細い壺」だったりするから、使ってみないと分からないんだよね。う〜ん、こまったな。

新登場の武器「槍」

ドラゴン系の敵に高い能力を発揮する「ドラゴンキラー」とか、ひとふりで3方向に攻撃をしかける「妖刀かまいたち」など、今までのシリーズにもいろんな種類の武器があったよね。なんと今回は、2ブロック先の敵まで攻撃することができるという新武器「槍」が登場するんだ。両手持ちの武器なので盾を装備することはできないんだけど、1つ離れた所にいる敵を攻撃することができるので、とっても役に立ちそうだよね。敵を狭い通路などにおびき寄せられることができれば、かなり強力なんじゃないかな？この槍以外にも、いろんな新武器が登場するといいんだけどなぁ…。

両手持ち武器なので、盾を装備することはできない。でも…

2ブロック先の敵まで貫通して攻撃できる。狭い道などでは威力大なのだ

イヤ〜なワナもたくさん！

なにげなくダンジョンを歩いていると突然作動するワナ。ワナのために命を落とすことはないけれど、ワナとモンスターのダブル攻撃にあうと、ピンチ間違いなし！例えば、「大型地雷」を踏むと体力が一気に1になっちゃうんだけど、周りのモンスターを消滅させるぞ。いざという時には…。

ちゅどーん！大型地雷は、周りのモンスターを一気に消滅させる

こんなところに石の「デッパリ」があったので、転んでしまったシレン

道具が水の中に落ちちゃった…。どうやって取り戻せばいいわけ…？

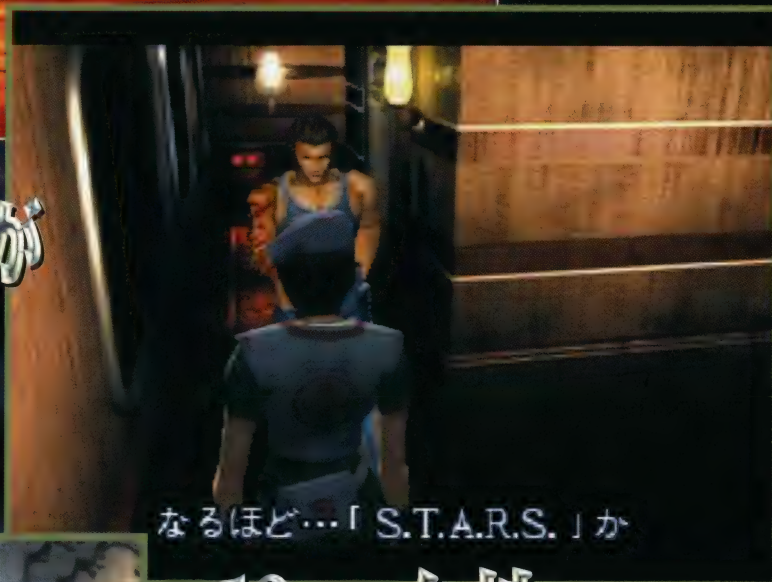
新着続報

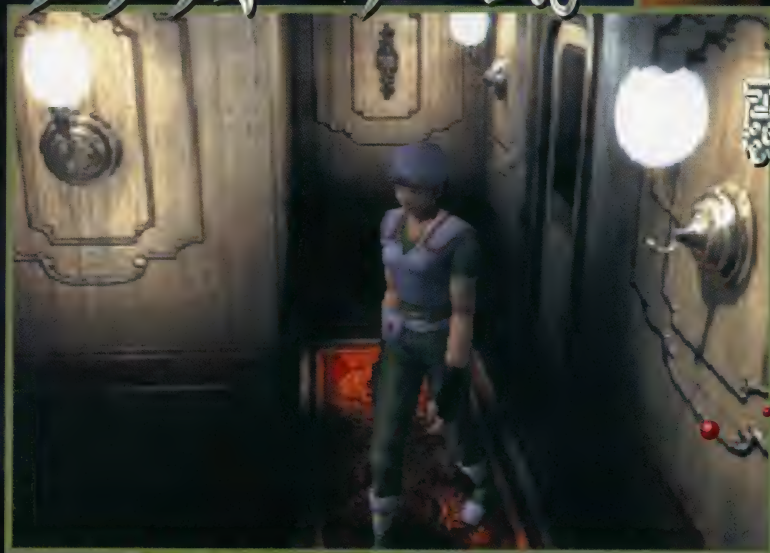
BIOHAZARD®

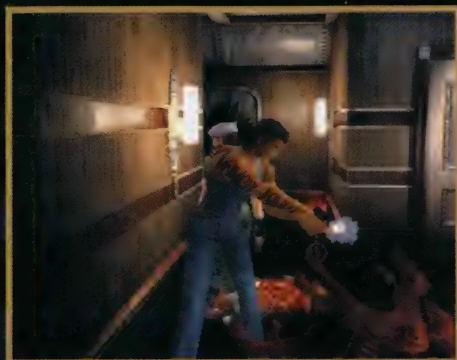
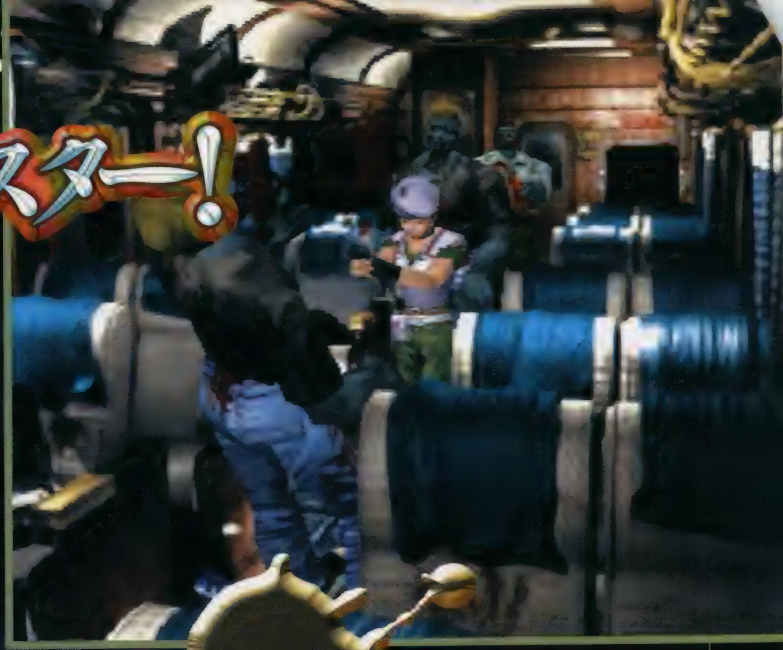
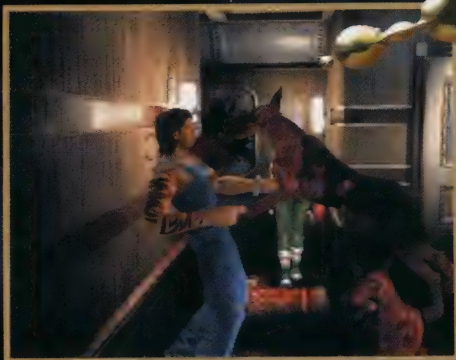
◎NINTENDO 64◎

タイトル	BIOHAZARD Ø
発売元	カプコン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
備考	振動・メモリー拡張パック対応

バイオハザードゼロ

レベッカを残して全滅するという運命が待ち受けているブラヴォーチーム。

なるほど…「S.T.A.R.S.」か

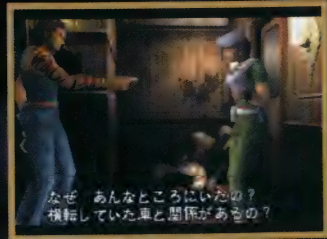
弱冠18歳の女性隊員にはあまりにも過酷な、そして衝撃的なプレリュードだった。

襲いかかるモンスター！

今回の物語は列車から始まる。いかなる経緯で列車に乗り込むことになったのかは不明だが、主人公レベッカ・チェンバースをはじめとするS.T.A.R.S.ブラヴォーチームは、何らかの理由により乗車することを余儀なくされたのだろう。この列車は、個室や寝台車、食堂車などがあるタイプで、オリエント急行のような、長距離を走る寝台特急のようだ。そして、乗客はゾンビと化している…。生き物をゾンビへと変貌させる悪魔の「T-ウィルス」が、アンブレラの研究所から流出したためである。が、そんなこととは知らないブラヴォーチームのメンバーは、得体の知れないモンスターに次々遭遇するのだ。任務（山岳地帯で起こっている連続猟奇殺人事件の調査）遂行の前に、まず、生き残って脱出しなければならい。だが、数多くの正体の知れぬ不気味なモンスターの前に、彼らはあまりにも無力なのであった…。

ゾンビとなった犬がビリーに襲いかかる。ハンドガンを撃ち込んで応戦するのだが…

ゾンビと化したモンスターは簡単には倒れない。2～3発の弾丸を撃ち込んだぐらいでは効かないのだ

恐るべき生命力で反撃してくるゾンビ犬。ウィルスの影響で筋力が大幅に向上し、動きが俊敏だ

パートナーはMPに追われる元海兵隊員

ゲームの序盤である列車の中で、レベッカは、もうひとりの主人公ビリーと出会う。レベッカは警官、ビリーはMP（軍警察）に追われる身だが、2人は生き残るために協力することになる。つまり、プレイ中に、2人のキャラクターを交代させたりしながら物語を進行させていくのだ。だが、なぜビリーは列車にいたのだろうか…。

列車内を2人で探索するレベッカとビリー。2人で協力しなければ…

ビリーと出会うレベッカ。ビリーは警戒して、レベッカに銃口を向けている

ビリーの腕にはタトゥーが入っているようだ。何かの文字にも見えるが…

操作するキャラクターを入れ替えたり、援護射撃をさせたりすることができる

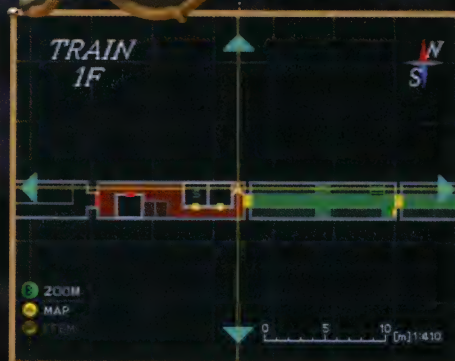
列車内を探索して脱出口を探せ!

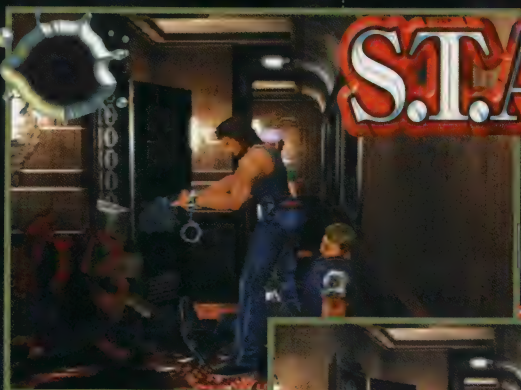
荷物が飛び散り
椅子には血しぶきがついている

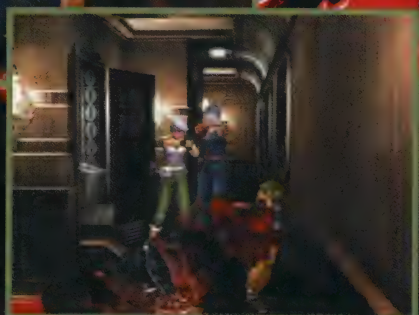
列車という舞台の性質上、一直線に長い作りになっているのでさほど複雑そうには見えないが、2階建ての部分があったり、様々な部屋に区切られたりしている。それらの部屋をくまなく探索し、ゾンビだらけの列車から脱出を計るのだ。いままでの画面情報を見る限りでは、列車は停止しているようなので、もしかするとこの場所から脱出するために、列車を動かそうとしているのかもしれない。

食材が山積みになっている。どうやら食料品の倉庫のようだ

こぎれいに整理されている部屋。ベッドがあるので寝台用の部屋だろう

列車のマップが壁に貼ってある。これを入手すれば、いつでも列車内の地図を見ることができる

1直線に長い作りになっている列車の地図。ズームアップして拡大することも可能だ

本作は、アイテムを置くことができるが、マップ画面で、置いたアイテムの場所を確認できる

S.T.A.R.S.最初の犠牲者!?

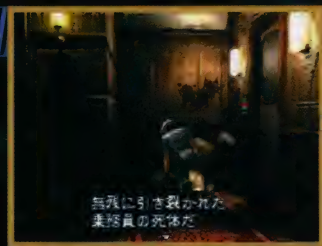
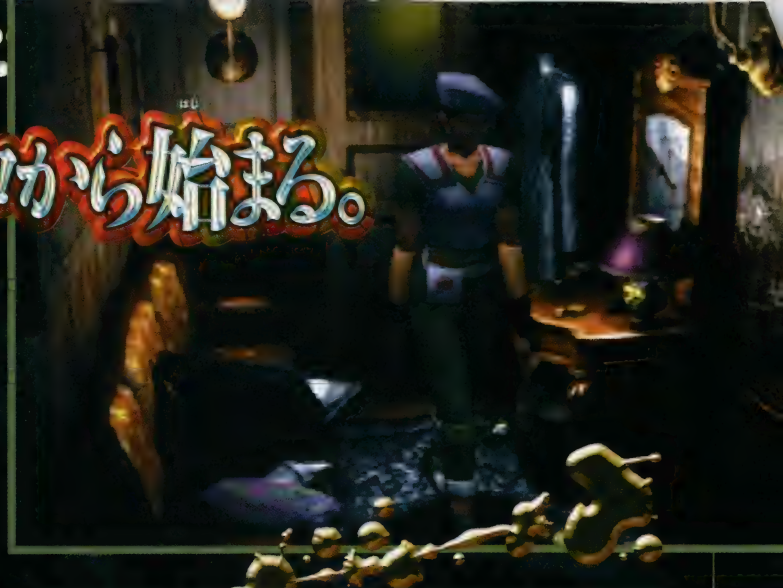
傷をおった人物をかばうようにしてハンドガンを発砲するビリー

早く彼を助けたいのだが、ゾンビ犬が行く手を阻む。まずは、2人で協力して、モンスターを倒さなければ!はたして彼は助かるのか?

左の画面を見ると、レベッカとビリーの他に、もう1人の人物を確認できる。着ている服から察すると、どうやらS.T.A.R.S.の制服のようだ。おそらくブラヴォーチームのメンバーだと思われるが、ゾンビに襲われてかなりの重傷を負っているようだ。はたして彼はこのまま息絶え、最初の犠牲者となってしまうのだろうか…。

こぢんまりとした小部屋。右上の机の中に光る物が…

2階へとあがるレベッカ。かなり大きな列車なのだろう

『バイオ』シリーズはゼロから始まる。

本作は『バイオハザード』シリーズの中でも、時間軸的に一番最初のストーリーである。そのため、今までのシリーズ作品で謎として残っていたあらゆる事実が、次々と語られていくだろう。と、いうことは、作品のカギを握るともいえる、あの人物も登場するのではないだろうか…。

先遣隊であるブラヴォーチームのレベッカ。彼女の活躍とは…

ビリーは何故ここにいるのか？

レベッカと共に行動するビリー・コーエン。彼は、元海兵隊の少尉だが、23人の虐殺という容疑で、軍法会議で死刑が確定している人物だ。ウィルスを開発しているアンブレラ社の私設特殊部隊U.B.C.S.では、このような問題のある人物を雇い入れているので、ビリーもそのような運命をたどるはずだったのかも知れない。が、護送途中にゾンビに襲われ、逃げ出したらしい。追われる身である彼は、S.T.A.R.S.のヘリを見て列車へ身を隠したのが…？

『バイオ2』にまたがるストーリー!?

資料によると、『バイオ2』で語られたラクーンシティの事件が終息した裏には「ある警官と逃亡者の、決して記録に残ることのない働きが隠されていた」とある。もちろん、警官はレベッカ、逃亡者はビリーのことだ。と、いうことは『バイオ0』では、『バイオ2』にまたがるストーリーが展開するということなのだろうか？レオンやクレアも登場するのだろうか？

アルファチームのクリスの妹、クレア（画面は『バイオ2』）

ラクーン市警にあるS.T.A.R.S.の部屋（画面は『バイオ2』）

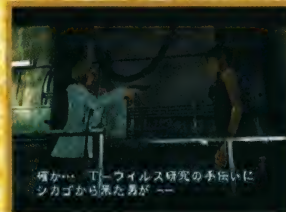
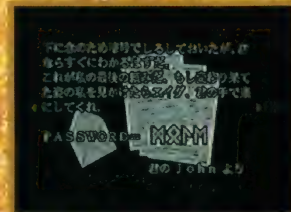
あのウェスカーは登場するのか？

シリーズ最初に発売された『バイオ ハザード』（PS版）は、消息を絶ったブラヴォーチームを探しに行くアルファチームの物語だ。アルファチームの隊長ウェスカーはかなりの曲者で、アンブレラ社と内通していた上に、アンブレラ社をも裏切った男なのだ。だが、ストーリー上重要な人物なので、『バイオ0』への登場は、まず間違いないと思われる。

いろんな意味でキレ者のウェスカー（画面は『バイオ ハザード』）

S.T.A.R.S.メンバーの集合写真（画面は『バイオ2』）

エイダの恋人、ジョンは出てくる？

『バイオ2』に登場した女スパイ、エイダ・ウォン。実は、エイダの彼氏は、ラクーンシティ近郊のアークレイ山地にあるアンブレラ社の研究所で働いていた、ジョンという人物だ。レベッカをはじめとするブラヴォーチームは、洋館を改造したその研究所にたどり着くことになる。そのため『バイオ ハザード』では既にいなかったジョンが登場するかも知れない。

正体のよくわからないエイダ（画面は『バイオ2』）

ジョンがエイダに宛てた手紙（画面は『バイオ ハザード』）

がんばれ！ニッポン！オリンピック2000

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
発売元	コナミ
発売日	7月13日
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人
備考	メモリー拡張パック・振動パック対応 パックアップカートリッジ

ミレニアムオリンピックはゲームで極めろ！

N64とGBで興奮と感動を手に入れろ!!

2000年最大のスポーツイベントと言えば、シドニーオリンピック。世界最高峰のアスリート達が競い合う姿を早くテレビで観戦したいよね。そして何よりも日本人選手を応援したいでしょ？ そんな願いを早くかなえてくれるのがこのソフト。美麗な画面で興奮を味わっちゃおう。

これは女子の跳馬の画面。タイミング良くコマンドを入力して技を出すみたいだね

驚くほどリアルな選手の動きと表情。TV中継さながらの興奮なんだ

世界の壁は厚いけれど、日本人選手にはぜひがんばってほしいよね

選択可能競技種目は14種類。君ならまずどれで遊ぶのかな？

GB版は14競技を収録

1. 陸上100M
2. 陸上110Mハードル
3. 走り幅跳び
4. 走り高跳び
5. 3段跳び
6. 槍投げ
7. 水泳100M自由形
8. 水泳100M平泳ぎ
9. 棒高跳び
10. ハンマー投げ
11. 鉄棒
12. 跳馬
13. 重量挙げ
14. クレー射撃

GB版は通信ケーブルでどこでも対戦OKだ！

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
発売元	コナミ
発売日	7月13日
価格	4500円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人
備考	通信ケーブル対応

そして、今度はGB版を紹介しよう。選択可能競技種目は全12種類。GBならではの手軽さと通信ケーブルでの対戦が熱い1本になりそうだ。カラー専用なので画面もきれいだぞ。

GB版は通信対戦で燃える！

GB版の何よりの楽しみは通信ケーブルを使った対戦だ。友達と通信ケーブルがあれば、どこでも気軽に対戦OKだもんね。

ボタン連打が熱そうなトラック競技。対戦はマジ燃えそう

これは槍投げの画面。一体、どんな記録が出るのかな？

これは槍投げス[illegible]面だ。お[illegible]

GB版は12競技を収録

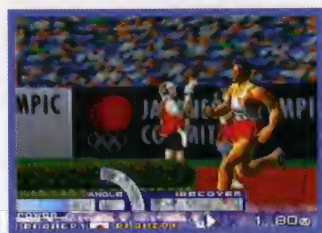
1. 陸上100M
2. 陸上110Mハードル
3. 走り幅跳び
4. 走り高跳び
5. 水泳100M自由形
6. 槍投げ
7. 棒高跳び
8. フェンシング
9. 卓球
10. 跳馬
11. 重量挙げ
12. クレー射撃

N64版は「水」の表現に注目!!

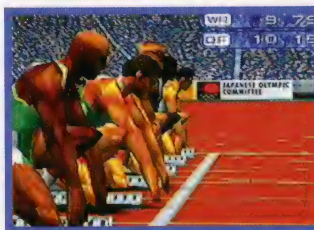
実はこのゲームは他ハードのいろんな機種で発売されるんだ。それぞれのハードの特色に合わせた機能が盛り込まれているみたいだぞ。このN64版で注目してもらいたいのは、「水」の表現なんだって。「100m自由形と平泳ぎ」の2種類の競技で登場するプールの水の画面は、とにかくすごいらしい。早く動く画面を見たいね。

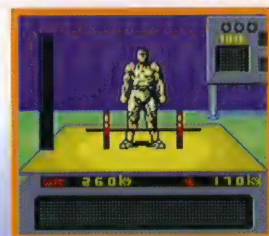
メモリー拡張パックにも対応しているので、持っている人はぜひ!!

注目の水泳競技。今年の日本水泳選手はかなり期待できそうだよね

これは走り高跳びの画面。プレイしながらも手に汗握りそうだね

これは走り幅跳びかな? ジャンプするタイミングが重要そうだ

これはクレー射撃の撃っている画面だ。高得点を狙えるかな

クレー射撃は集中力を必要としそうだね。夏の発売が楽しみだ

GBだけのフェンシングと卓球が超燃えるぜ!

これは重量挙げの画面。持ち上げ成功って感じ

重量挙げのスタート画面。緊張の一瞬だ

これは走り幅跳びの画面だね。踏切を慎重に

GB版ならと…にアスリートだ

そしてGB版だけの種目として卓球とフェンシングが用意されている。まさに対戦にはもってこいの競技と言えるよね。

GB版もN64版も発売日は同じ。できたら一緒に買っちゃおう

フェンシングは早く対戦してみたい競技だよね

◎NINTENDO 64◎

タイトル	エキサイトバイク64
発売元	任天堂
発売日	6月23日発売
価格	6800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応
	コントローラパック対応

6月発売決定!!バイクレースの王道を突き進め!

発売日がなかなか決まらなくてやきもきしたユーザーも多いと思うけれど、ついに『エキサイトバイク64』発売日決定です!! しかもワンダホー!! 来月にはもう遊べちゃうってことなんです。

プレイヤーは独自のテクニックを持つライダーからチョイス

プレイヤーは独自のテクを持つライダーから選択

ライダーによってテクのタイプが異なるんだ

ダートもデザートもアリ!!タフでワイルドなレースに期待!

昨年のスペースワールドで遊んだ人もいるかと思うが、とにかくバイクの挙動や音はバツグン。操作感もいいので、プレイヤーの操作にダイレクトに反応してくれると思うぞ。特に大ジャンプした時にスタントアクションがバッチリ決まった時はもう快感かもね。いろんなテクを覚えてみよう。

画面もメチャ美しいのです

バイクの挙動がたまらんのです。右に左にハンドルきって確かめよう

オーマイガー!! 転倒してしまいました。こんな動きも[illegible]!!

ハデに決めるぜスタントアクション!

ただのバイクレースと違うのは、スタントアクションを楽しめること。ジャンプ中にハデなアクションを決めようぜ。

対戦にタイムアタックに!!スタントアクションも見せ場だ!

さらにシングルレースを始め、タイムアタックや対戦、コースエディットと至れり尽くせりな内容だ。特に対戦では巨大なサッカーボールを使ったモードもあるみたいで、とっても楽しみだぞ。

タイムを縮めるのだ

2分割で2人対戦

巨大ボールは?!

スタントを決めろ

どんな技があるのか

ストイックなレース

コースはいくつ?

そしてあのコースエディットも健在!

そしてFC版でも好評だったエディットも収録。自分なりのコースを作って友達と競ってみよう。

画面は英語版だが、製品版は日本語になるので大丈夫

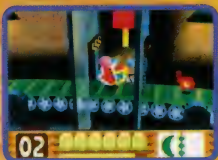
どんなコースを作るかは君次第だ。ハデなのを頼むよ

星のカービィ64
◎NINTENDO 64◎
タイトル 星のカービィ64
発売元 任天堂
発売日 3月24日より発売中
価格 6800円
ジャンル アクション
プレイ人数 1人用(ミニゲームのみ4人)
備考 振動パック対応
雪につつまれたハイテク惑星
今月のカービィ攻略は、レベル5のブルブルスターです。背景やキャラクターがとてもカワイイので、雪や氷につつまれたこの惑星もなんだかほんわかしちゃいますなぁ。
(LEVEL 5)
ブルブルスターは手強いぞ!
1st ステージ
滑って凍って大冒険!
まずは、シンプルなステージから始まるよ。このステージは今までクリアしたステージと同じ様な構成なので、スイスイ進んで行けるはず。楽勝だよね。
ソリ遊びって、楽しいよね
カービィはどこでしょう?
氷の下にクリスタルを発見!
2nd ステージ
ふんわり雲の上へ
お次は雲の上が舞台の第2ステージです。ここは空の上なので、足場の雲から落っこちないように気を付けよう。
ルームガーダーには、ニードルとスパークのコピー能力ミックスで応戦しよう!
雲の下にもクリスタルがあります。でも、取ろうとして落ちないようにね
3rd ステージ
雪の国の大豪邸!?
形より色がポイント
ブッドがころがしてくる岩が、意外とよけにくい
途中で登場するデカミノ。でも、とても弱いです
アドレーヌが得意の絵で、カービィに何かを伝えようとしているよ。何のフルーツか分かるかな?

4th ステージ

雪の下には謎の工場が!?

ブルブルスターの地下に、不気味に広がる謎の工場施設。地面の上は寒そうだけど、ここはマグマまである灼熱のステージだ!

ストーンニードルでクリスタルを取ろう

デデデ大王と一緒に走り抜けよう。頭上注意

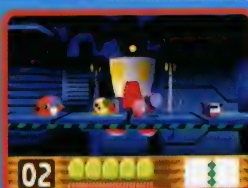
はさまれると一発アウト! あせらず慎重にね

このステージのボスには、スパークとカッターのコピーミックス能力で、挑むのがオススメ

BOSS 変形ロボット登場!!

近代的な都市がボス戦の舞台なんだ。この星ってすごく技術レベルの高い惑星だったんだね。

第1形態 HR-H

ハイウェイらしき場所で突然登場するHR-H。多彩な攻撃手段でカービィを苦しませるなかなかの強敵。しかも、変形機能まであるんだ。落ちついて倒そう

ミサイルを撃ってきたら吸い込んで、逆に自分の武器にしてしまおう!

弱点の腕に、吸ったミサイルをぶつけて攻撃しよう。腕の攻撃範囲は結構広いよ

レーザー攻撃は、ジャンプで回避しよう

腕はスライディングでもかわせるよ!

第2形態 HR-E

腕がハサミになってるぞ。近づくとはさまれるのでジャンプして離れよう

第2形態の弱点は、本体の中心である黒い部分。ジャンプしながら、吸ったミサイルをはきだして当てよう

変形後のミサイル攻撃は、大小2パターン。どちらも吸い込んで、相手にぶつけよう。基本的に、これの繰り返し

突然敵が空中にジャンプ! 落下はゆっくりなので、慌てる必要はないよ

お待たせのデータスペシャル

お待たせ!! 毎日GBでパワプロしてるみんなへ、待望のデータ大公開スペシャルだ。中でもみんなが気になるデータを集めてみたぞ。さらに、次号は『パワプロ2000』のデータを公開だぞ。

◎ゲームボーイ◎	
タイトル	パワプロクンポケット2
発売元	コナミ
発売日	3月30日より発売中
価格	4800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

ドリルモグラーズ選手データ

1軍

名前	投	打	守備	サブ守備	ミート	パワー	肩	走	守	エラー	特殊能力
かりむら			投		2	0	10	5	6	6	
ぼんだ			投	捕・外	4	80	9	12	4	1	チ○、内安 ※1
ごとうだ			投		1	0	8	6	6	6	
まつもと	L	R	投		1	0	8	5	6	6	
うきた	L	L	投		1	0	8	9	4	3	
きんじょう			三	一	3	90	6	8	1	1	
ふるさわ	R	L	捕	一	4	98	8	3	10	10	逆、キ○、バX、ヘ ※2
はたやま			二	三・外	4	68	8	12	8	9	逆、盗○
くらがり	R	B	遊	捕・外	3	75	7	9	9	15	逆、盗○、ヘ
ドミオ			外	一・三	2	130	12	8	8	8	広、流、左X
みずき	R	L	外	二・遊	4	90	9	10	9	3	左○、満、返○、盗○
しむら			三	一	3	55	6	8	5	8	
くろさき			二	遊	2	70	6	11	7	6	
むらまつ			遊	二	2	75	8	6	8	4	
きとう			外	捕	2	52	10	8	6	6	
やました			外		2	32	9	9	7	6	
きむら			捕		3	67	9	2	6	4	
ふゆの			捕	一	1	5	5	4	7	5	広、流、チX、キ○ ※3

投手

名前	投	球速	制球	体力	変化球
かりむら	右上	144	130	144	スライダ2、フォーク2
ぼんだ	右横	142	135	80	スライダ2、フォーク2、Hシンカ2
ごとうだ	右横	136	130	104	スライダ2、シンカ3
まつもと	左上	138	160	48	スライダ2、カーブ3
うきた	左下	140	144	32	フォーク3

※1：主人公が野手のときのみ。※2：主人公が投手の時のみ。※3：4人がモグラーズをやめた時のみ

2軍

名前	投	打	守備	サブ守備	ミート	パワー	肩	走	守	エラー	特殊能力
やまもと	R	L	投		1	0	9	6	8	8	
すずき			投		2	16	9	6	7	8	
さとう			投		1	0	9	6	7	8	
たなか			投		2	16	9	6	7	8	
いのうえ	L	L	投		1	0	9	6	8	8	
ふくだ	R	B	遊	二	3	68	7	9	5	6	
なかがわ	R	L	捕	一	3	80	6	5	8	12	
にしむら			二		4	96	6	8	7	11	
くだかみ			一	外	3	100	8	6	7	10	
おおみち	R	L	外	一	3	110	8	7	5	8	
かわぎし			三	二	3	72	8	5	4	8	
むらかみ			外		3	48	7	6	5	9	
こうの			外		3	64	6	7	5	9	
きたむら	R	L	遊	二	2	56	5	5	8	11	
いしかわ			三		3	96	6	3	3	8	
さわい			外		2	72	6	7	5	8	
おおした			外		2	48	5	11	5	8	
おずの	R	L	遊	三・二	3	72	9	9	9	12	サヨナラ、広、流、逆 チ○、左○、ア、盗○ 内安、守備職人、ヘ

投手

名前	投	球速	制球	体力	変化球
やまもと	右上	142	160	160	スライダ3、フォーク2
すずき	右上	140	144	160	カーブ2、フォーク2
さとう	右上	136	144	160	スライダ2、カーブ2、シンカー2
たなか	右上	138	160	160	フォーク2、シュート2
いのうえ	左上	148	136	160	フォーク2

◎データの見方

打の欄のBは両打ちを示しています。空欄の場合は投打ともに右です。

【特殊能力解説】

チ○＝「チャンス○」、内安＝「内野安打○」、逆＝「逆境○」、キ○＝「キャッチャー○」、バ×＝「バント×」、ヘ＝「ヘッドスライティング」、盗○＝「盗塁○」、広＝「広角打法」、左×＝「左投手×」、満＝「満塁ホームラン男」、返○＝「送球○」、流＝「流し打ち」、チ×＝「チャンス×」、ア＝「アベレージヒッター」

サクセスの試合でのパラメータ

サクセスの試合によって、世間評価が大きく上下するのだ。

1 試合中の評価

野手 ホームラン+5、ヒット+3、打点+2、三振-1、ノーヒット-5

野手 ホームラン-2、失点-2、投球イニング（先発は2イニングで+1、抑えは1イニングで+1）
※投手は他に、自責点0で+4、試合が勝ちでなければ-2、投球イニングの半分以上の点を失うと-3

2 1年目の2軍戦

野手ならば1ヒット、投手なら1失点以下でプラス評価だ。

効果
試合評価11以上→筋力＋（2)、技術＋（2)
試合評価7以上→世間評価＋1、技術＋（2)
試合評価4以上→世間評価＋2、筋力＋（2)、コントロール＋（2)
試合評価1以上→世間評価＋3、筋力＋（2)、すばやさ＋（2)、技術＋（2)、変化球ポイント＋（2)、プレッシャー−5
試合評価0〜−4→世間評価−2、プレッシャー＋8
試合評価5以下→世間評価−2、プレッシャー＋15、すばやさ−1、技術−1、変化球ポイント−1

備考
最初に試合をするとき、いそだコーチからゲームのやり方のヒントを聞く事ができる。対戦するチームは、主人公の志望チームと同じ2軍リーグ（イースタン、ウエスタン）の中からランダムに選ばれるが、チームの能力は同じである。

3 2年目の2軍戦

2年目も1年目同様のプラス評価になっているぞ。

効果
試合評価13以上→筋力＋（3)、技術＋（3)
試合評価10以上→世間評価＋1、筋力＋（2)、技術＋（2)
試合評価7以上→世間評価＋1、筋力＋（2)
試合評価4以上→世間評価＋2、技術＋（2)
試合評価1以上→世間評価＋2、筋力＋（2)、すばやさ＋（3)、技術＋（2)、変化球ポイント＋（3)、プレッシャー−5
試合評価0〜−4→世間評価−1、プレッシャー＋10
試合評価5以下→世間評価−1、プレッシャー＋20、すばやさ−5、技術−5、変化球ポイント−5

備考
対戦するチームは、常に主人公の志望チームとなる。敵チームの内容は1年目と同じだが、ゆうじ君が参加している。

4 3年目で試合に勝つ

3年目はとにかく勝てば評価アップだ。

効果
試合評価0未満→世間評価＋1、技術＋（3)
試合評価0以上→世間評価＋2、筋力＋（5)、すばやさ＋（5)、技術＋（5)、変化球ポイント＋（5)、コントロール＋（2)
試合評価6以上→世間評価＋1
試合評価11以上→世間評価＋1
ホームランを打った時、パワー＋5
投球イニング5以上でスタミナ＋2、8以上でさらにスタミナ＋2

5 3年目で試合に負ける

負けると評価はアップしないのだ。

効果
試合評価0未満→技術＋（3)
試合評価0以上→世間評価＋1、筋力＋（2)、技術＋（2)
試合評価8以上→世間評価＋1
試合評価16以上→世間評価＋1
ホームランを打った時、パワー＋2
投球イニング5以上でスタミナ＋1、8以上でさらにスタミナ＋1

仙人コマンドデータ

仙人コマンドには松、竹、梅の3つのレベルがあって、上級ほど良い事が起こりやすいんだけど、コストが高くなるんだ。また、主人公の状態によって、効果も異なり、例えば、入院中、梅レベルでコマンドを使用すると37.5%の確率で入院期間の短縮化イベントが起きたりするんだ。もし起こらなければ、今度は主人公がなんらかの病気を持っているかどうかの判定に移る。そして主人公が「不眠症」であれば25%の確率で「不眠症」の回復イベントが起きたりするんだって。とにかく困った時は、仙人頼みもいいかもね。

神様ポイントの消費

松 −20、竹 −10、梅 −5

「入院中」の処理

入院中であれば、入院期間の短縮イベントが起きる。その確率は、松 87.5%、竹 62.5%、梅 37.5%
入院期間の短縮イベントは、
「入院期間があと1週間になる」「入院期間が−2週間」「入院期間が−1週間」の3パターンがあり、これはレベルに無関係に等確率で発生する。

「病気中」の処理

「虫歯」「しゃく」「さぼりぐせ」「恋の病」「花粉症」「弱気」「不眠症」「爪割れ」のいずれかであれば、
松 100%、竹 50%、梅 25%で、その病気のうち1つをとる。

「肩、ひじ爆弾」の処理

「肩爆弾」「ひじ爆弾」がついていると、松 62.5%、竹 31.3%、梅 12.5%で、どちらか1つをとる。

「プレッシャー状態」の処理

プレッシャーが86以上だと、レベルに無関係に
体力+15、プレッシャー−30、マニアポイント−5、「不眠症」回復のイベントが必ず発生する。

くらがりさんの家イベント

なんか暗いくらがりさん。でも結構いろんなことが…。

イベントNo.	U−161
タイトル	「くらがりのミニゲーム」
発生時期	2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	2年目に、最初にくらがりの部屋へ行った時
効果	ミニゲーム成功→体力−10、メイト評価+5、神様ポイント+3、技術ポイント+10、「不眠症」「さぼりぐせ」回復 ミニゲーム失敗→やる気−1、体力−30
備考	なお、うろつきコマンドで家の部屋へ行く時、ミニゲームが発生するイベントは通常のイベントの代わりに発生する。そのため、本来発生するはずであったイベントが起こらなくなる。

イベントNo.	U−162
タイトル	「くらがりさんの家」
発生時期	1，2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	最初に、くらがりの家に行った時
効果	体力−10、筋力+6、メイト評価+2

イベントNo.	U−163
タイトル	「鶴亀算」
発生時期	1，2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	2回目に、くらがりの家に行った時
効果	鶴亀算に正解→25%の確率で「おまもり」、75%の確率で「おかし」が貰える。 (「おかし」はアイテムではない) 「おかし」をもらった場合、やる気+1、体力+25。 「おまもり」をもらった場合、やる気+1．体力+15 鶴亀算を間違えた→やる気−1、体力−15、「弱気」「チャンスX」獲得

イベントNo.	U−164
タイトル	「あきらくん」
発生時期	1，2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	3回目に、くらがりの家に行った時
効果	U−163で間違えていた場合→やる気−1、体力+15、プレッシャー−10、「弱気」獲得 それ以外の場合→やる気+1、体力−15、筋力+8、技術+2
備考	くらがりさんの家に2回目に行ったのが2年目の最初に行った時だと、U−163が発生しないので「それ以外の場合」となる。

イベントNo.	U−165
タイトル	「悩むぐらいなら練習！」
発生時期	1，2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	4回目に、くらがりさんの家に行った時
効果	体力−30、筋力+8、技術+10、タフ+2、メイト評価+3、「弱気」回復。

イベントNo.	U−166
タイトル	「ごちそう」
発生時期	1，2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	5回目に、くらがりの家に行った時
効果	食べる→体力+15、タフ+15、メイト評価−10、神様ポイント−10、「逆境」、「ムードX」、「打たれ強い」獲得 断った→体力+15、メイト評価+2、神様ポイント+1

イベントNo.	U−167
タイトル	「くらがり繰り返しイベント」
発生時期	1，2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	6回以上、くらがりの家に行った時
効果	メイト評価40未満→体力−15、筋力+4、技術−2、タフ+2、プレッシャー+6 メイト評価40以上→体力−15、筋力+6、技術−2、タフ+5、プレッシャー+6

イベントNo.	U−168
タイトル	「いなくなったくらがり」
発生時期	2年目
発生場所	くらがりの家
発生条件	くらがりがモグラーズをやめたとき
効果	「弱気」か、50%の確率で→やる気−1、プレッシャー−5、「弱気」獲得。 それ以外の時→やる気+1、プレッシャー+15、マニアポイント−10

仙人コマンドで発生するイベント

困ったときにお役に立つ仙人コマンド。その効果一覧を紹介しよう。どれが今1番効果的かを考えて使ってみよう。

レベル	イベント	効果
梅	A	A-Xのいずれかのイベント発生（ランダムに決め直し）
	B	世間評価が45未満なら世間評価+5、それ以外は世間評価+1
	C	体力+20、プレッシャー−20、マニアポイント−20
	D	メイト評価+10
	E	体力+10、タフ+20
	F	体力+30、タフ+5、プレッシャー−10
竹	G	筋力+5
	H	すばやさ+5、変化球ポイント+5
	I	技術+5
	J	体力+20、タフ+5
	K	体力+15、プレッシャー−30、マニアポイント−5、「不眠症」回復
	L	すべての経験点に+10
松	M	A-Xのいずれかのイベント発生（ランダムに決め直し）
	N	体力+30、プレッシャー−20、マニアポイント−20、「不眠症」「弱気」回復
	O	筋力+20
	P	すばやさ+20、変化球ポイント+20
	Q	技術+20
	R	体力+50、プレッシャー−10
	S	「パワビタンH」獲得
	T	「とっこうやく」獲得
	U	すべての経験点に+25
	V	呪われたアイテムを1つなくす（「ノロイの人形」「ゆがんだバット」「ガンダーロボのプラモ」など）
	W	「パワビタゴールドA」獲得
	X	「ラブスコープ」獲得

※仙人コマンドを最低レベルの「梅」で使っても、イベントAを引き当てれば高レベルのイベントが発生する事もある。その逆に、「松」で使ってもイベントMを引いてしまうと最低レベルのイベントが起こってしまう事もある。上の表のイベントの発生率は一律ではなく、C〜J、O〜R、Vは他のイベントよりも起こりやすくなっている。

はたやまの家イベント

はたやまさんちもいろんなイベントがありますよ。

イベントNo.	U−141
タイトル	「はたやまのミニゲーム」
発生時期	2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	2年目に、最初にはたやまの部屋へ行った時
効果	ミニゲーム成功→体力−10、メイト評価+5、神様ポイント+3、「パワビタンH」入手、「弱気」「不眠症」治る ミニゲーム失敗（かまれた）→筋力−10、技術−10、はたやまがいなくなる ミニゲーム失敗（逃げられた）→体力−10、はたやまがいなくなる
備考	なお、うろつきコマンドで寮の部屋へ行く時、ミニゲームが発生するイベントは通常のイベントの代わりに発生する。そのため、本来発生するはずであったイベントが起こらなくなる。

イベントNo.	U−142
タイトル	「ノライヌ」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	1回目に、はたやまの部屋に行った時
効果	やる気+1、体力+15、メイト評価+3、「イヌと知り合い」になる
備考	「イヌと知り合い」でないと発生しないイベントがあり、また交通事故の時に「イヌと知り合い」だと事故を避けられる事がある。

イベントNo.	U−143
タイトル	「サソリのジェニファー」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	2回目に、はたやまの部屋に行った時
効果	「パニック」→タフ+10、メイト評価+2、パワー−5、スタミナ−5、1週間入院 「じっと動かない」→タフ+5、メイト評価+3、プレッシャー−10、マニアポイント−10 「たたきつぶす」→タフ+15、メイト評価−2、パワー−10、スタミナ−10、1週間入院

イベントNo.	U−144
タイトル	「アロワナ」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	3回目に、はたやまの部屋に行った時
効果	アロワナにえさをやった→体力+20、タフ+3、メイト評価+2、「アロワナ」フラグが立つ。 アロワナにえさをやらなかった→体力+8、タフ+6、メイト評価+2、「不眠症」になる。
備考	「アロワナ」フラグは、大鉄（ジョー）の生死に関係する。

イベントNo.	U−145
タイトル	「ネコと留守番」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	4回目に、はたやまの部屋に行った時
効果	「ネコジャラシで遊ぶ」→やる気+1、体力+10、技術+5 「なでてやる」→やる気+1、体力+15　「抱いてやる」→体力+30

イベントNo.	U−146
タイトル	「動物的な勘」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	5回目に、はたやまの部屋に行った時
効果	特訓にチャレンジしない→体力+25、メイト評価+2 特訓は、試みるレベルが上がると成功率も上がるが、トーマスに噛まれる可能性も上がる。 「ちょっとやってみる」→すばやさ+2、コントロール+1、メイト評価+1、大成功率6%、大失敗率12% 「しばらくやってみる」→すばやさ+4、コントロール+2、メイト評価+2、大成功率12.5%、大失敗率25% 「とことんやる」→すばやさ+7、コントロール+5、メイト評価+3、大成功率25%、大失敗率50% 大成功→「打球反応○」、「代打○」獲得　大失敗→世間評価−2、技術−10、入院2週間

イベントNo.	U−147
タイトル	「イヌとネコ、どっちがいい？」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	6回目に、はたやまの部屋に行った時
効果	「はあ？」→体力+15、メイト評価−3　それ以外の選択→体力+15、タフ+4、メイト評価−2

イベントNo.	U−148
タイトル	「小猫」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	7回目に、はたやまの部屋に行った時
効果	メイト評価+2、タフ+2、体力+15　話を聞いた場合→タフ+5または、「ピンチ○」「代打○」獲得（40%）

イベントNo.	U−149
タイトル	「はたやまの繰り返しイベント」
発生時期	1、2年目
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	8回以上はたやまの部屋に行った時
効果	体力+20、メイト評価+2、やる気が不調以下ならやる気+1　50%の確率で不眠症回復。

イベントNo.	U−14A
タイトル	「いなくなったはたやま」
発生時期	2年
発生場所	寮のはたやまの部屋
発生条件	はたやまがモグラーズをクビになっていること
効果	調べる→体力−20、タフ+10、パワー−10　逃げる→プレッシャー−10、マニアポイント−15
備考	効果からも明らかなように、犯人はジェニファー。

電話イベント

❶ゆきえ

まずはゆきえ……父親を亡くし、1人で小料理屋をきりもりしているぞ。……んな彼女……はこんなものがあるんだ。

イベントNo.	タイトル	発生条件	効果	備考
TN−11	「お店、休めないの」	デートを断られた時	やる気−1、体力+5、プレッシャー+3、ユミコ評価+1	ゆきえに電話した場合、まずデートを受けてくれるかどうかの判定がある。 ゆきえ評価が20以上あるか、恋人であれば確実にデートを受けてくれる。 それ以外の場合、評価が20未満だと25%、前に別れた事があれば100%の確率でデートは断られる。
TN−12	「恐い映画」	ゆきえと映画に行った時	（1回目）やる気+1、体力+25、ゆきえ評価+4 （2回目）体力−15、ゆきえ評価+4、「不眠症」獲得 （3回目以降）やる気+1、体力+20、ゆきえ評価+4	
TN−13	「川釣り」	6から8月以外に、ゆきえと釣りに出かけたとき	（1回目）体力+10、技術+5 （2回目以降）体力+10、技術+5、ゆきえ評価−2	
TN−14	「海釣り」	6から8月に、ゆきえと釣りに出かけたとき	通常→やる気+1、体力+10、タフ+2、ゆきえ評価+5 たくさん釣れた時→やる気+2、体力+20、タフ+4、ゆきえ評価+10、「固め打ち」「尻上がり」獲得	1回目は、必ず何も釣れない。2回目以降、25%の確率でたくさん釣れる。
TN−15	「『モネラ』だよ…」	「マニア」の時に、デートの行き先をゆきえに任せた時	「買うぞ」→やる気−1、マニアポイント−40 「ガマンするぞ」→やる気−1、マニアポイント+10、ゆきえ評価+3、「弱気」獲得	「ゆきえにまかせる」場合、25%の確率で発生する。 このイベントは1回だけしか起こらない。
TN−16	「カラオケに行きたい」	デートの行き先をゆきえに任せた時	やる気+1、体力+25、プレッシャー+5、ゆきえ評価+4	
TN−17	「公園でも行かない？」	デートの行き先をゆきえに任せた時	通常→体力+35、プレッシャー+5、ゆきえ評価+5、やる気が不調以下ならやる気+1 30%の確率で、ボールが頭に直撃する。 その場合、 「ハハハ…」→やる気−1、体力−10、ゆきえ評価+2、「短気」失い、「弱気」獲得 「コラぁ！」→やる気−1、体力−10、ゆきえ評価−3、「弱気」が治り、「短気」獲得	ボールが頭に当たるのは1回だけ。
TN−18	「ゆきえさんは心の友でやんす」	ゆきえさんとぼんだ君の部屋に遊びに行った時	やる気+1、体力+25、プレッシャー+5、マニアポイント+5、ゆきえ評価+5	他の彼女の場合、ぼんだ君の部屋はデート先としてはあまりよくないが、ゆきえさんは非常に良い結果になる。
TN−19	「花見」	ゆきえさんと花見に行った時	体力+25、プレッシャー+5、ゆきえ評価+6、やる気が普通以下の時、やる気+1	
TN−20	「泳げないの！」	ゆきえさんと海に行った時	（1回目）体力+10、筋力+5、プレッシャー+5、ゆきえ評価+5 （2回目）体力+10、筋力+5、プレッシャー+5、ゆきえ評価+2 （3回目）体力+15、プレッシャー+5、ゆきえ評価+2 （4回目以降）やる気+1、体力+15、プレッシャー+5、ゆきえ評価+5	ゆきえが泳げないので、あまりよいデート先ではない。
TN−21	「お祭りの屋台」	ゆきえさんと、まつりに行った時	まず、体力+25、タフ+5 （1回目）ゆきえ評価+4 （2回目以降）ゆきえ評価+6	
TN−22	「お化け屋敷」	ゆきえさんと、遊園地に行った時	（1回目）やる気+2、体力+25、プレッシャー+5、ゆきえ評価+2 （2回目以降）やる気+1、体力+25、プレッシャー+5、ゆきえ評価+4	
TN−23	「この前も…」	2回続けて同じ場所にデートで行った時	体力+15、プレッシャー+5、ゆきえ評価+1	ゆきえにデート先を選ばせたときと、モグラーズ球場へ行った時はこのイベントは発生しない。
TN−24	「モグラーズ球場にて（その1）」	モグラーズ球場へ最初にデートで行った時	やる気−1、体力+15、タフ+2、ゆきえ評価+5	ゆきえを彼女にするためには、モグラーズ球場で起こる連続イベントを最後まで見る必要がある。 その場合の障害となるのは槌田コーチの出現だが、これは1ヶ月に1回ずつ球場へ行くようにすればほぼ回避できる。（100%ではない。）
TN−25	「モグラーズ球場にて（その2）」	モグラーズ球場へ2回目にデートで行った時	やる気−1、体力+15、タフ+2、ゆきえ評価+5	
TN−26	「モグラーズ球場にて（その3）」	TN-25発生後、モグラーズ球場デートで行った時	体力−20、タフ+5、筋力+5、技術+5、ゆきえ評価+5、「不眠症」回復	
TN−27	「槌田コーチが邪魔をする」	TN−24発生後、モグラーズ球場でデートすると起こる	1軍に上がる前→60%の確率で→やる気−1、体力+10、ゆきえ評価+2、20%の率で「しゃく」になる それ以外→やる気+1、体力+15、タフ+5、マニアポイント−20、ゆきえ評価+2 1軍に上がった後だと、やる気−1、体力−20、タフ+5、技術+5、ゆきえ評価+1	このイベントの発生確率は、通常12．5%だが、その月の2回目以降のデートだと100%発生する。
TN−28	「モグラーズ球場にて（その4）」	TN-26が発生した後、ゆきえに電話すると発生する。	やる気+3、体力+40、タフ+15、ゆきえ評価+5、ゆきえが彼女になる。 TN-27が発生していると、このイベント終了後に20%の率で槌田コーチが現れる。 その場合、世間評価+3（表示はされない）	

❷ユミコ

つづいてユミコさん。高校時代の主人公の野球部のマネージャー。ドリルランドのカケルの秘書をやっているぞ。彼女とのイベントはこんな感じ。

イベントNo.	タイトル	発生条件	効果	備考
TN−01	「ごめんなさい」	デートを断られた時	やる気−1、体力+5、プレッシャー+3、ユミコ評価+1	ユミコに電話した場合、まずデートを受けてくれるかどうかの判定がある。ユミコ評価が50以上あるか、恋人であれば確実にデートを受けてくれる。それ以外の場合、評価が10以下だと100%、前に別れた事があれば60%、それ以外ならば8%の確率でデートは断られる。
TN−02	「遊園地」	遊園地にデートで行った時	（1回目）やる気+1、体力+5、ユミコ評価+5 （2回目）やる気+1、体力+10、ユミコ評価+4、プレッシャー+5 （3回目以降）「えーっ、やだよ」→やる気+1、ユミコ評価+5 「パーッと行こうか」→やる気+2、体力−5、ユミコ評価+4、プレッシャー+4 「のんびりしよう」→体力+30、プレッシャー+5、「不眠症」回復 「そうだんにのるよ」→体力+20、ユミコ評価+6	
TN−03	「水族館」	水族館にデートで行った時	やる気+1、体力+30、プレッシャー+4（1回目）ユミコ評価+6 （2回目以降）ユミコ評価+3	
TN−04	「公園」	公園にデートで行った時	体力+30、プレッシャー+4、不調以下ならやる気+1 （1回目）ユミコ評価+6（2回目以降）ユミコ評価+4	
TN−05	「海」	海にデートで行った時	やる気+1、体力+20、プレッシャー+5　6月に行った時→ユミコ評価+4　それ以外→ユミコ評価+3	好感度40未満だと、海へのデートは断られる。泳げない場合の方がユミコは喜ぶ。
TN−06	「野球観戦」	野球観戦に行ったとき	3年目に行った時→体力+20、プレッシャー+5、ユミコ評価+2 主人公が投手なら→3年目の試合に2勝以上していると、やる気+1、世間評価+1 それ以外は、やる気+1、世間評価−3　それ以外→メイト評価−8、世間評価−3 それ以外→やる気+1、体力+30、ユミコ評価+4、プレッシャー+15	
TN−07	「映画館」	映画にデートで行った時	前に観たタイトルをみようとすると→ユミコ評価45未満なら体力+10、プレッシャー+10　ユミコ評価45以上なら、やる気+1、体力+20、プレッシャー+5　それ以外は、次のような処理になる。 まず、体力+25、プレッシャー+5。さらに、タイトルによって次の効果がある。 （1，2年目）「スパイアクション」ユミコ評価+2 「SFホラー」マニアポイント50以上なら、マニアポイント+8、ユミコ評価+4　それ以外は やる気+1、ユミコ評価+4 「恋愛ドラマ」やる気+1、ユミコ評価+5 「B級特撮」マニアポイント+20、ユミコ評価+3 （3年目）「ホームコメディ」やる気+1、ユミコ評価+4、「リリース○」失う 「カンフーもの」やる気+1、体力+10、ユミコ評価+3 「サイコサスペンス」ユミコ評価+7、「不眠症」獲得 「芸術映画」やる気+1、ユミコ評価+3	
TN−08	「ゲーセン」	ゲームセンターにデートで行った時	やる気+1、体力+20、プレッシャー+5（1回目）ユミコ評価+5（2回目以降）ユミコ評価+2	
TN−09	「ショットバー」	ショットバーにデートで行った時	やる気+1、体力+25 （1回目）プレッシャー−10、ユミコ評価+6（2回目以降）プレッシャー+5、ユミコ評価+4	
TN−0A	「カラオケ」	カラオケにデートで行った時	やる気+1、体力−10、タフ+2、プレッシャー+5、ユミコ評価+4	
TN−0B	「告白」	ユミコが彼女でない状態でデートの後、好感度55以上、世間評価40以上の時	「それじゃ、また！」→ユミコ評価−5「送っていこうか」→ユミコ評価−1 「ユミコ、好きだよ」→ユミコ評価+5、やる気+2、ユミコが彼女になる。 「そのへんを散歩しようか」→ユミコ評価+10、やる気+4、ユミコが彼女になる。 「おれもさ」→10%の確率で「ムード○」獲得 「ともだちでいよう」→やる気−1、体力−10、ユミコ評価−50　20%の確率で「逃げ球」「三振男」獲得	
TN−0C	「ぼんだ君の部屋」	ぼんだ君の部屋にデートで行った時	やる気+1、体力+20、プレッシャー+5、マニアポイント+5、メイト評価+247%の確率で、「ゴメラ人形」「さおりちゃんフィギュア」「ガンダーロボのプラモ」のうち1つがなくなり、メイト評価+3。	「ぼんだ君の部屋へ行こう」と言った瞬間に、ユミコ評価−1。部屋で遊んだ後でユミコ評価+1。 通常ならユミコの評価は変化なしだが、「車」と「マニア」の修整により、上下する場合がある。
TN−0D	「同じ場所」	直前にデートに行った場所と同じところに行こうとした時	体力+10、プレッシャー+5、ユミコ評価+3、やる気が不調以下なら やる気+1	
TN−0E	「エンスト」	2回続けてドライブをしようとした時	やる気+1、体力+10、プレッシャー+5、ユミコ評価+2	
TN−0F	「次は温泉へ行こう」	ドライブに行った時	体力+25、プレッシャー+5、マニアポイント−2 ユミコ評価45未満→やる気+1、ユミコ評価+2 ユミコ評価45以上→やる気+2、ユミコ評価+6	ドライブに行った時、TN-0FからTN-0Kまでのイベントがランダムに発生する。
TN−0G	「夕やけの海」	ドライブに行った時	やる気+2、体力+30、プレッシャー+5、マニアポイント−2、ユミコ評価+5	効果は変わらないが、ユミコ評価が55以上だと、ユミコが身の上話をする。 そして、彼女が自分の父親と血がつながっていない事を語る。
TN−0H	「夜景」	ドライブに行った時	体力+20、プレッシャー+5、マニアポイント−2 （1回目）「はじめてだよ」→ユミコ評価+5「2人目だよ」→ユミコ評価+3 「3人目だよ」→（変化なし！）「10人以上」→ユミコ評価+5 （2回目以降）ユミコが彼女だと、ユミコ評価+3　ユミコが彼女でない場合、次の選択肢で効果が変化する。「なんでもない」→「弱気」獲得、10%の確率で「寸前X」「チャンスX」獲得 「ギャグでごまかす」→最初はやる気+1、ユミコ評価+5　2回目以降はユミコ評価+3、10%の率で「センスX」獲得 「プロポーズする」→ユミコ評価50以上で成功、ユミコが彼女になり、やる気+4、彼女評価+10　失敗すると、彼女評価+4	
TN−0J	「高いレストラン」	ドライブに行った時	体力+10、プレッシャー+5、マニアポイント−3 （1回目）やる気+1、ユミコ評価+3 （2回目以降）タフ−10、ユミコ評価+4	
TN−0J	「ユミコと交通事故」	ドライブに行った時	「お守り」を持っているか、50%の確率で助かる。その場合、やる気+1、「チャンス○」「ピンチ○」獲得	

神社イベント

イベントNo.	タイトル	発生時期	発生場所	発生条件	効果	備考
U−181	「神社基本イベント」	いつでも	神社	神社で、他のイベントが起きなかった時	「野球がうまくなりたい」→すばやさ、筋力、技術、変化球ポイントがそれぞれ50%の率で+1 「彼女に好かれますように」→彼女がいれば、全員の評価が+1。いなければ、神様ポイント+1 「世界が平和になるように」→神様ポイント+1、悪夢を見なくなる。 「クビになりませんように」→世間評価が50未満なら世間評価+1、それ以外は神様ポイント+1 いずれにせよ、体力+5、プレッシャー−5、マニアポイント−5。	「悪夢」とは、ランダムイベントRN-167のこと。 3年目は「クビになりませんように」の選択肢がない。
U−182	「こんなところに神社が」	1年目	神社	1年目の1回目に神社に行った時	やる気+1、神様ポイント+1	
U−183	「わら人形（前編）」	1年目	神社	1年目の5回目に神社に行った時	タフ−10、「チャンスX」, 「スロースターター」、「走塁X」獲得、「恋の病」回復	
U−281	「ゆうじくんと神社で会う」	2年目	神社	2年目に最初に神社に行った時	ユミコと別れている場合→やる気−1、体力+10 それ以外→やる気+1、体力−10、筋力+3、技術+3、「さぼりぐせ」「弱気」回復	
U−282	「スローカーブ」	2年目	神社	2年目に3回目に神社に行った時、ユミコと別れていなければ	主人公が野手の場合→やる気+1、筋力+3、技術+3、プレッシャー+10 主人公が投手の場合→まず、筋力+6、変化球ポイント+6 球速150以上→プレッシャー−10 カーブ3以上を持っている→「スローカーブ」を獲得 それ以外→プレッシャー+10	
U−283	「バットコントロール」	2年目	神社	2年目に5回目に神社に行った時、ユミコと別れておらず、主人公が野手ならば	まず、技術+6 ミートカーソル4以上→やる気+1、「弱気」回復、「粘り男」獲得 それ以外→やる気+1、プレッシャー+5	
U−381	「わら人形（後編）」	1年目	神社	3年目の3回目に神社に行った時、前にU-183が発生しておれば	体力+20、「チャンスX」, 「スロースターター」、「走塁X」なくなる、「尻上がり」「(野手の）安定感」獲得	

ぼんだくんイベント

ぼんだくんとはなが〜いつきあいになりそう?!

イベントNo.	タイトル	発生時期	発生場所	発生条件	効果
U−121	「秘密のビデオ」	ドミオがやってくるまで	寮のぼんだの部屋	最初にぼんだの部屋に行った時	75%の確率で、すごい内容のビデオ→やる気+2、体力+20、メイト評価+5、「弱気」回復 25%の確率で、テレビアニメのビデオ→やる気−1、体力−10、メイト評価+5、マニアポイント+20
U−122	「ヒマそうでやんすね」	ドミオがやってくるまで	寮のぼんだの部屋	2回目および5回目以降にぼんだの部屋に行った時	「ランニングに行こう」→メイト評価が20未満の場合、体力+15、メイト評価+1、プレッシャー+5 それ以外の場合、体力−15、タフ+6、筋力+3、メイト評価+5、プレッシャー+5 「カラオケに行こう」→メイト評価が12未満の場合、体力+15、メイト評価+1、プレッシャー+5 それ以外の場合、やる気+2、体力+5、メイト評価+3、プレッシャー+5 「街に繰り出そう」→メイト評価が12未満の場合、体力+15、メイト評価+1、プレッシャー+5 それ以外の場合、やる気+1、体力+15、メイト評価+2、プレッシャー+5
U−123	「ぼんだ君のコレクション」	ドミオがやってくるまで	寮のぼんだの部屋	3回目にぼんだの部屋に行った時	80%の確率で→やる気+1、体力+25、マニアポイント+15 それ以外→体力+10、マニアポイント−20 いずれの場合もメイト評価+3、プレッシャー+5
U−124	「あいかわらず、ヒマそうでやんすね」	ドミオがやってくるまで	寮のぼんだの部屋	4回目にぼんだの部屋に行った時	「練習するぞ」→体力−15、タフ+6、筋力+3 「ほっとけ！」→捕手の場合、体力−10、すばやさ+6、技術+9 それ以外のポジションの場合、体力+25、タフ+3、メイト評価−3 「大丈夫だよ。」→体力−30、タフ+10、筋力+10
U−221	「おいらの大事なコレクションを」	ドミオがやって来た後	寮のぼんだの部屋	ドミオが来てから最初にぼんだの部屋に行った時	マニアポイント60以下の場合→マニアポイント−10 マニアポイント61以上の場合→マニアポイント+15 いずれの場合も、体力+15、メイト評価+3、プレッシャー−10
U−222	「日本の勉強」	ドミオがやって来た後	寮のぼんだの部屋	ドミオが来てから2回目に凡田の部屋に行った時	「やるなぁぼんだくん」→体力+20、メイト評価+3 「変な事教えてない？」→体力+15、メイト評価+2、マニアポイント−10 「おれもてつだおうか」→体力+10、メイト評価+5、マニアポイント+15
U−223	「3人でゲーム」	ドミオがやって来た後	寮のぼんだの部屋	ドミオが来てから3回目にぼんだの部屋に行った時	やる気+1、体力+15、メイト評価+3、「不眠症」回復
U−224	「おかしでもいかがデスカ？」	ドミオがやって来た後	寮のぼんだの部屋	ドミオが来てから4回目または6回目以降にぼんだの部屋に行った時	やる気が好調以下→やる気+1、体力+20、メイト評価+2、プレッシャー+5 それ以外→体力+26、メイト評価+2、プレッシャー+5
U−225	「わあ、死んでる！」	ドミオがやって来た後	寮のぼんだの部屋	ドミオが来てから5回目にぼんだの部屋に行った時	体力+15、タフ+4、メイト評価+10、マニアポイント−20 「マニア」の場合、マニアポイント−30

君はこんな登場人物に会っているか!?

さて、みんなも毎日ハマっている『パワプロクンポケット2』だと思うけど、こんな登場人物には会ったかな? シリーズを通して出るキャラも結構いるので、見落とさないようにね。

小角雄二

打撃センスもピカイチの天才的な野手でユミコの弟。戦力にほし〜

ジョー・大鉄

なんと主人公の兄?! いろいろ怪しい商売をしている…

園華かすみ

売り出し中のタレント。実は筋金入りのマニア…

倉刈日出子

なんというか、お父さん似の女の子。ちょっと暗い…

今田勝茂

中華料理屋「珍眠軒」を母子で経営する熱狂的ファン

野々村あい

野々村監督の娘で球場近くの定食屋で働いているぞ

アルベルト・安生・アズナブル

自称万能選手の大リーガー。なんというか名前負けしている?!

倉刈 明

なんというか、お父さん似の男の子。やはり暗い気も…

竹中 昇

大の野球好きの警官。あのタレントにも似ている…

加藤理香

ダイジョーブ博士の弟子で京子のおねーさんだ

プロペラ亀田

出た!! 改造人間かめだくん。でも性格は前のままなんだよね

イヌ

何はなくてもパワプロといえば、やっぱイヌでしょ

加藤京子

病院勤務のナースだけどダイジョーブ博士の弟子

54号

プロペラ団の幹部なんだけど、現場の工作員としても暗躍

ハワイまでを徹底攻略!!

4人の主人公がそれぞれ伝説の「ぬし」を求めて旅にでる『ぬし釣り64』。今月号ではハワイ沖で暴れまわる伝説のぬしを求めて旅に出る、兄・誠一郎の旅を徹底攻略するぞ。それじゃあ、常夏のハワイ目指してレッツゴー!!

◎NINTENDO 64◎			
タイトル	ぬし釣り64～潮風にのって～	価格	6800円
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	ジャンル	釣りアクションRPG
発売日	5月26日	プレイ人数	1人用
		備考	振動パック・GBパック・ツリコン64対応

祖父の手紙が旅のきっかけ

誠一郎のもとに届いた祖父からの手紙には、ハワイの沖を荒らしまわる伝説のぬしのことが書かれていた。これを読んだ誠一郎は、「ハワイに行きたい」と両親に何度もせがむ。誠一郎はイトウ釣り大会で優勝することを条件に、ハワイへ旅立つことが許されるのだ。

↑とにかく旅に出たい! と繰り返す誠一朗。行きたい気持ちをちゃんと伝えなくちゃね

北海の離島

イトウ釣り大会で優勝しよう!!

ゲームは、主人公一家の住む北海の離島から始まる。誠一朗で初めて、最初のポイントは、イトウ釣り大会で優勝すること。大会会場以外でも、「イトウ」は釣れるので、大会に参加する前に練習しておくほうがいいかも。最初は手持ちに300円しかないので、無駄遣いは禁物。どうしてもいろんな餌や釣り具を試したいなら、釣った魚や、摘んだ花、捕まえた虫をお店で売って、お金を稼いでおこう。

大会会場はマップの北西

北海の離島内ではいくつかの大会が開かれているので、注意しよう。イトウ釣り大会が開催されているのはマップの北西（左上）だぞ。

←自宅近くの釣具屋では五目釣り大会を開催。間違えないように

10分コースを申し込もう

大会は10分・20分・30分の3コースがあり、優勝賞金が異なるのだ。ここは迷わず10分コースで優勝賞金1500円を狙おう!!

←セーブポイントはお地蔵さん。何かする前はセーブが基本だぞ

ポイントはここだ

おすすめポイントはマップ右上のタライにのった人がいる所。黄色の服を着た釣り人の左横がベストポジションだ。生餌釣りで、えさはオキアミで充分だぞ。釣りをはじめると魚影が見えるはずだ。小さい魚影は「ヤマメ」や「オショロコマ」なので、近づいてきたらえさを取られないようにウキを移動させよう。大きな魚影の「イトウ」が食いついた時にだけ対応すればいいぞ。

←小さな魚影の魚が近づいてきたらAボタンでウキを動かそう

↑さすがに釣り上げるまでは「イトウ」の大きさはわからないのだ

198cm以上で優勝だ

優勝の目安となる大きさは198cmだ。大きな「イトウ」を釣り上げたらすぐに釣具屋にいって賞金をゲットしよう。念のためにセーブしておいて、後はタイムアップまでいろんな魚を釣り上げるだけだ。釣った魚は魚屋に売ればお金が稼げるぞ。自宅に戻って両親に話しかけると、旅に出てもいいとの許しがもらえるはずだ。

→198cmの「イトウ」をゲットだ。これで優勝は確実だぞ

←両親に話しかけると、旅へ出る許可がもらえるのだ

救命胴衣を入手しよう

両親からハワイへの旅の許しはもらったけど、旅はいま始まったばかり。旅に出るため、船にのりたいんだけど、船に乗るには救命胴衣が必要とのこと。こんどは救命胴衣を求めて捜索開始だ。

いろんな人に話しかけよう

すべての人に話しかけてヒントを探すのが謎解きのコツ。町中の人に声をかければ、救命胴衣を持っている人がみつかるはずだ。

◆自宅・釣具屋の真上にいるはだかのおじさんが持っているのだ

カラフトマスと交換しよう

はだかのおじさんは、カラフトマスと救命胴衣を交換してくれると言う。さらに、テトラポットのあたりで釣れるはずだと教えてくれる。

◆これがカラフトマス。なんだかグロテクスな感じの魚だね

テトラポットで聞き込み

テトラポットのある防波堤のアベックから、カラフトマスに関する情報が入手できるぞ。おじさんの言う通りこのあたりがポイントだ。

◆防波堤のそばにおかれて、波を防いでいるのがテトラポットだ

救命胴衣ゲットで船にのろう

救命胴衣を手に入れてから船宿に行くと、自動的に新たなマップ、防波堤へ連れていってくれる。ここからまた新たな旅が始まるのだ。

◆カラフトマスを持っていくと約束通り救命胴衣をくれるのだ

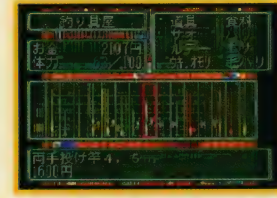
その他の北海の離島でのポイント

タライをゲットしておこう

絶対に必要なものではないけれど、泳がないと行けない場所もあるので、あった方が便利。タライに乗ったおじさんに話しかけよう。

◆条件は200円だすか、「シシャモ」2匹と交換。どうする?

釣具やアイテムをそろえよう

「両手投げ竿4.5m」を購入しよう。この竿ならば「ぬし」を釣ることも可能だぞ。また、アイテムは石・鍵・カードの3種類がある。ゲームに必要な石と鍵は必ず入手しよう。ここでは黄色の鍵（釣具屋の客）、赤色の鍵（公園）、ふえの形をした鍵（左上の民家のタンスの中）、緑色の石（公園）、金色の石（女子高生）が手に入るぞ。

◆高いけど、賞金があるうちに思い切ってこの竿を買ってしまおう

◆気が引けるけど家の中のタンスや壺、宝箱は必ずチェックしよう

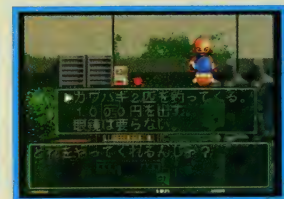
防波堤

船宿のおじさんの眼鏡をさがそう！

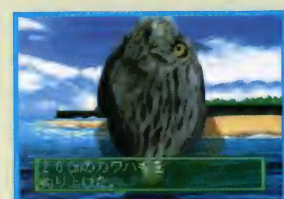
船宿のおじさんに、防波堤まで連れて行ってもらう間、次のマップへの進み方を教えてくれるぞ。これで、船を使って自由に旅に出られると思ったら、ゲームのやりすぎで視力が落ちてしまった船宿のおじさんの眼鏡がわれてしまったらしい。眼鏡がないと船が出せないのだ。おじさんのために眼鏡をさがしだそう！

◆マップ間の移動は海に突き出ている看板。瞬時に移動するぞ

黒ひげのおじいさん

マップ東南にある宿屋の斜めうしろに立っている黒ひげのおじいさんが眼鏡をもっている。ある条件をクリアすれば眼鏡がもらえるぞ。

◆条件はカワハギ2匹と交換か、1000円のいずれか。キビシー

カワハギをゲットしよう

1000円払うのはきびしいので、カワハギ2匹ゲットを目指そう。カワハギは身は淡泊だけど肝は味が濃くてとってもおいしいのだ。

◆これがカワハギ。見た目は良くないけど味は最高だ

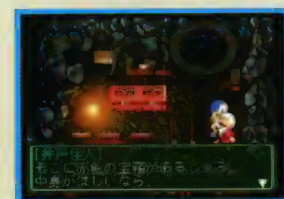
これで眼鏡ゲットだ

約束どおりカワハギを持っていくと眼鏡をくれるので、その眼鏡を船宿のおじさんにあげよう。すると「北海の離島」、「近海」、「防波堤」、「近海の離島」へは自由に行き来することが可能になるのだ。これでゲームの幅もグッと広がってくるぞ。もちろん船からの釣りもできるようになるので、釣れる魚の種類もドンとアップするぞ。

◆灯台の付近がカワハギのポイントだ。ここではスズキも釣れるぞ

◆船が手に入ってもまだハワイには行けないのだ。先は長いぞ

井戸のイベントをこなそう

防波堤では、井戸の中に住んでいるおじいさんの情報が入手できる。この井戸のおじいさんの条件をクリアすると、井戸の中にある宝箱の中身をくれるぞ。宝箱には朱色の石と銀色の石が入っているのだ。

◆同じ人でも何度も話しかけないと全部の情報が入手できないのだ

◆条件は3種類。「カクチック」で勝利するのが一番簡単かな

海賊認定書を手に入れよう

いろんなところを旅していろんな人の話を聞くうちに、海賊のアジトの存在と、そこに入るために海賊認定書が必要だということが判明する。今度は海賊認定書を手に入れるための旅にでかけよう。

◆海賊のアジトは近海の離島にあるようだ。でも認定書は？

◆海賊認定書のありかは民家のおじいさんも教えてくれるぞ

ひかる石を集めよう

海賊認定書を手に入れるには、7つのひかる石が必要になるのだ。つまり石ノートが全部埋まってなくちゃいけないってこと。

◆石ノートは道具の中にあるので何がたりないかチェックしよう

ひかる石のありかをさがせ

ひかる石は全部で7つ。簡単に見つかるものもあれば、いくつかの段階をふまなければならないものもある。特に最後に見つけることになる青色の石はいくつかのステップを踏まないと手に入らないぞ。青色の石以外は最初のマップ「北海の離島」と次のマップ「防波堤」で見つかるのだ。ひかる石の入手場所をまとめておいたので参考にしてね。

◆青色の石がある廃墟に入るにはふえのかたちをした鍵が必要

◆ふえのかたちをした鍵のある民家はここ。洗濯物が目印だ

ひかる石のありか

- 金色の石：北海の離島マップ左にいる女子高生からもらう
- 緑色の石：北海の離島マップ上の公園で手に入れる
- 銅色の石：防波堤マップ左上の民家で手に入れる
- 赤色の石：防波堤の八百屋の右の民家で手に入れる
- 朱色の石：防波堤の井戸のおじいさんの条件をクリアする
- 銀色の石：防波堤の井戸のおじいさんの条件をクリアする
- 青色の石：近海の離島にある廃墟で手に入れる

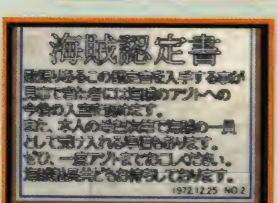
防波堤のおじいさんへ

完成した石ノートを眼鏡をもらった防波堤のおじいさんのところに持っていくと、念願の海賊認定書ゲットだ。これで海賊になれる？

◆これが完成した石ノート。全部そろうときれいだね

◆完成した石ノートをもって黒いひげのおじいさんの所に行こう

海賊認定書

1972.12.25 NO.2

◆これがあれば海賊の一員になれるようだ。君はどうする？

近海

近海には、意味不明のアイテムを鑑定してくれる変なおじさんが1人いるだけで、特にイベントとかは用意されていないのだ。でも、このあたりは漁場としては最高なので、しばらくの間、イベントや謎解きはわすれてじっくりと釣りを楽しもう!!

鑑定結果例

- 汚れた金貨：1000円
- きみの悪い石像：価値なし
- 200000りゅうぐう：20円
- 800000りゅうぐう：80円

◆のちのち手に入る謎のアイテムを鑑定してくれるのだ

近海の離島

海賊のアジトに乗り込もう

近海での釣りが一段落して、ストーリーに戻りたくなったら、海賊認定書を手に入れて、海賊のアジトを目指そう。海賊のアジトがあるのは近海の離島だ。今度はどんな旅が始まるのかな？

まずは情報収集

やっぱり基本は情報収集だ。アジトを見つけるだけじゃなくって、今後の旅に必要ないろんな情報が手に入るはずだ。

◆釣り人から情報を入手。アジトはもう少し南にあるようだ

アジトは洞窟の中

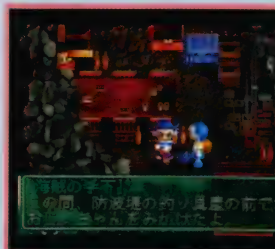
アジトは磯の岩場のところにあるので、ちょっと気が付きにくいかもしれないね。こまめに探せば必ず見つかるから頑張ってね。

◆ようやく発見した海賊のアジト。中はどうなっているのかな？

海賊の親分とご対面

いよいよ海賊の親分とご対面だ。手下に親分は気むずかしい人だと脅されたけど、結構いい人なのだ。アジトにあるお宝ももらえるぞ。ここで木造船が釣り船にグレードアップするので、次なる目的地、南海の離島に行けるようになるのだ。

◆ここで木造の船が釣り船にバージョンアップするのだ

◆仲間になると、海賊名を決めるんだけど、変な名前ばっかり

◆おじいちゃんは防波堤にいるらしい。実は南海の離島へは防波堤の右下の看板から直接いけるのだ

南海の離島

おじいちゃんからクルーザーを手に入れよう

南海の離島には、きれいな熱帯魚がたくさん泳いでいて、まさに南の海って感じ。ここではシリーズ初の熱帯魚釣りを存分に楽しんじゃおう。南海の離島には、防波堤から直接行けるので、便利だぞ。防波堤マップの右下にマップ移動の看板があるはずだ。やっとここで、手紙を送ってきたおじいちゃんと会うことができるのだ。

まずはおじいちゃんに会おう

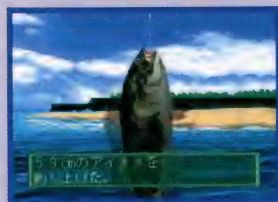
おじいちゃんがいるのはマップの左上の民家。おじいちゃんはアイナメを２匹釣ることを条件にクルーザーを使わせてくれるけど…。

◆条件はアイナメを2匹釣ること。アイナメって南の海にいるの？

アイナメは防波堤で

おじいちゃんの話を続けて聞いていると、アイナメに関してヒントがもらえるのだ。ヒントをもとに、アイナメをゲットしよう。

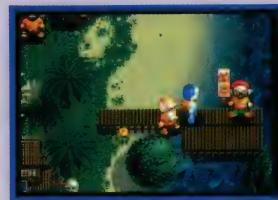
◆アイナメは防波堤にいるらしい。南の海にはいないよね

◆アイナメを釣るのはそれほど難しくないはず。とにかくトライだ

◆これがアイナメだ。身は白くて、煮魚で食べるとおいしいぞ

クルーザーをゲット!!

アイナメ２匹をおじいちゃんに持っていくと、念願のクルーザーが手に入る。これであこがれのハワイに行けるようになったのだ。

◆約束どおりクルーザーを使わしてくれることになったぞ

◆これがクルーザーだ。いままでの船より格好良くなったよね

◆ここからはおじいちゃんも一緒に旅をすることになるのだ

ハワイ沖・ハワイ

傷ついたカメを助けよう

やっとたどり着いた常夏の島ハワイ。おねえさんの水着姿がまぶしいね。ここで最後の情報収集をしていると、傷ついたカメを発見。なんとか助けてあげよう。カメだけに見返りを期待できるかも？

ハワイで傷ついたカメを発見

カメの背中にはトローリング用ルアーが引っかかっていて、弱っているようだ。早くなんとかしてあげなくっちゃいけないぞ。

◆カメを助けてあげるといいことがあるのはお約束だよね

塗り薬をさがせ

塗り薬が必要だと言われても、そんなものもってないし。どうしたらいいのかわからによね。いろんな人の話を思い出そう。

◆とりあえずそのままにしておくしかない。早く薬を見つけよう

北海の離島のすし屋

実はハワイでは塗り薬は手に入らないのだ。塗り薬を持っているのは、北海の離島のすし屋のお客。北海の離島へ急ごう！！

◆ようやく塗り薬を手に入れたぞ。これでカメを助けられるね

助けたカメに連れられてー

助けたカメが連れってくれるのは、やっぱり竜宮城だよね。ハワイ沖の左下に、助けたカメがいるので竜宮城に連れていってもらおう。

元気になったカメ

塗り薬を塗ってもらったカメは元気に海に飛び出していくのだ。早速カメの後を追いかけて竜宮城に行こう。

◆カメはマップの左下にいるぞ。竜宮城に案内してもらおう

いろんなものが手に入るのだ

竜宮城ではいろんなものがもらえるけど、２つあるうちのどちらか１つなので、よーく考えて選んだほうがいいぞ。

◆乙姫様が叶えてくれる願い事はどちらか１つだけなのだ

◆右の壺は半音が鳴る花18種類。左の壺は８００００リュウグウ

◆最後にぬしの生息場所の地図が手に入るのだ

お待たせしました!「スタファン」がついにオープン!!

64DDネットでGO!!

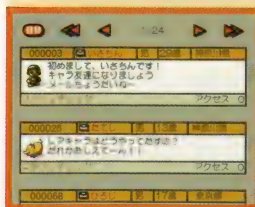
「スタキャラ」をドンドンゲットしよう

「スタキャラ」はランドネットでゲットできるオリジナルキャラのこと。キャラをメールに添付して友達にみせて自慢したり、コレクションしたりといろんな楽しみ方ができるのだ。キャラを交換したり、対戦させたりできるようになるという噂もあるので、今からたくさんゲットしておいたほうがいいぞ。

◆「スタガチャ」を使ってゲットしよう。ただし、1日に3回までだぞ

◆ゲットしたのはカデンシリーズのキャラ「ロボノテ」だ

「スタファン」で全国の仲間と情報交換しよう

「スタキャラ」ファンが待ち望んでいたコーナー「スタファン」がスタートしたぞ。ここは、全国の「スタキャラ」大好き人間が集まって交流できるスポットなのだ。自分のコレクションを見せたり、ほかの人のコレクションをチェックしたりすることもできるぞ。「スタファン」にアップしている仲間同士でメールの交換もできるので、レアなキャラのゲットの仕方といった情報も、お互いに交換できるかもしれないね。どんなコーナに育っていくのかは、みんなの活躍しだいだぞ。

◆「スタキャラ」大好きな人ばかりだから、メールのやり取りや会話も盛り上がりそうだね

◆他の人のコレクションもチェックできるのだ。自分のコレクションと比べてみよう

← ドシンハンカチが欲しい人は、イベント当日に、この引き換え券をお持ち下さい。
※ただし先着500名様までなので、交換はお早めに!

「巨人のドシン」特製ハンカチ 引換券 64ドリーム7月号

64DDイラストの殿堂

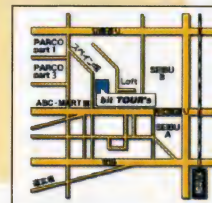
『日本プロゴルフツアー64』が64DDソフトに加わったけど、このコーナーにはちょっと向かないかもね。でも、「ゴルフは俺にまかせろ」って自信のある人は、ゴルフネタでどんどんイラスト送ってきてね。

◆確かに64DDの持つ能力の全てがまだ発揮されているとは言えないよね
【千葉県/ユキヒロさん】

◆ラブ巨人とヘイト巨人のほかになきむし巨人がいるとは知らなかったぞ
【神奈川県/野々葉実美さん】

◆『解放戦線』も楽しみだよね。ところで「フリーヘンポ」ってどういう意味なのかな
【大阪市/藤原克人さん】

「巨人のドシン-bitTOUR'sイベント」開催!!

ゲーム&グッズショップのbitTOUR'sで、5月23日から6月21日までスペシャルイベントが開催されるぞ。題して「世界ドシン博覧会-2000渋谷『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』のメイキング展」。『ドシン』ファンはもちろん、『解放戦線』の内容が気になる人は要チェックだぞ。また、本誌についている引換券を持参すれば、先着500名に「巨人のドシン」特製ハンカチがプレゼントされるのだ。

◆bitTOUR'sは渋谷駅から徒歩で約5分。シブヤ・スペイン坂のおしゃれな場所にあるのだ

「制作同盟 ド解戦Param派 トークショウ」開催!!

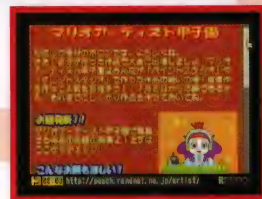
イベント期間中の5月26日(金)の19時からランドネットメンバー限定のイベントも別途開催されるのだ。「ド解戦Param派」の過激トークショウだぞ。参加費は無料だけど、定員はわずかに先着40名。ランドネット上の「ニュースページ」にて急いで申し込もう。

君はどちらのコンテストに参加する?

「マリオアーティスト甲子園」開催

自慢の作品をどんどん応募しよう!!

『マリオアーティスト』シリーズの『ペイントスタジオ』、『タレントスタジオ』、『ポリゴンスタジオ』でみんなが一生懸命作った作品を、通信ソフト「コミュニケーションキット」を使って応募るのが「マリオアーティスト甲子園」なのだ。年齢やテクニックにかかわらず、たくさんの64DDユーザーに参加のチャンスがあるように、募集するお題も10種類程度用意されるぞ。入賞者の作品は、ランドネットの会員が自由にダウンロードできるほか、8月に開催が予定されているスペースワールドで表彰されるかもしれないだ。これは、気合が入るよね。

◆マリオアーティスト道場でもくわしく紹介されているぞ。ここでは質問も受け付けてくれるのだ

◆お題のうちの1つは公募で決められるのだ。公募お題は6月8日に発表されるぞ

「マリオアーティスト甲子園」大会概要

●募集期間

7月6日～8月2日
(20:00アップ分まで)

●応募方法

コミュニケーションキットを使って各部門にアップロード。

●応募規定

応募は1人1部門11作品まで。何部門に応募しても可。応募作品の返却は不可。応募作品の著作権は主催者に帰属。

●応募資格

プロ・アマ、性別・年齢不問。
グループ応募可。

●審査方法

大会事務局と特別審査員(未定)で選定。

●お題

【ペイントスタジオ】
年賀状原案部門、
パラパラマンガ部門など
【タレントスタジオ】
ミスランドネット部門、
ダンスムービ部門など

●賞

各ディスク別の最優秀賞=3点
各部門の優秀賞各1点=12点
審査員特別賞=数点

●発表

8月17日。ランドネット上で発表。
スペースワールドにて表彰の予定。

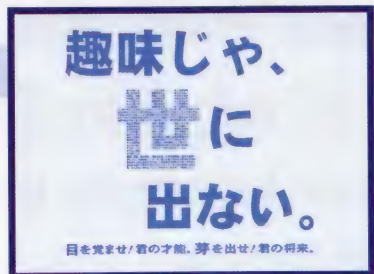
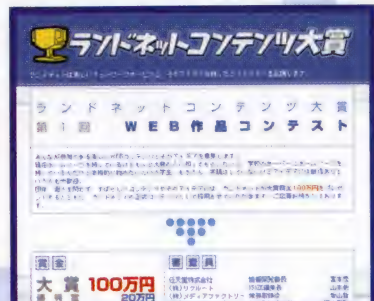
64ドリーム編集部でもチャレンジするぞ!

◆「ヘビの年賀状を描いてね」ってもっちーに頼んだら、こんなことになってしまいました

◆これはミスランドネット。もっちーの美的センスはどうなってるのだろう?

「ランドネットコンテンツ大賞」開催

大賞は100万円。審査員に宮本茂さん!!

ネットでみんなが楽しめるWEBコンテンツのアイデアやそのWEB作品を募集するのが、「ランドネットコンテンツ大賞 第1回WEB作品コンテスト」だ。個人・団体は問われないし、既に開設、運営しているホームページでもOKだ。もちろんアイデア勝負で、企画書を提出するという方法も受け付けてくれるぞ。大賞の賞金はなんと100万円と超ビッグ。さらに、審査員にはランドネットDD社長の田中正則さんや、メディアファクトリーの香山哲さんに加えて、あの宮本茂さんも参加しているのだ。締切りは7月10日(必着)。自分の可能性を最大限に発揮してみよう。

◆確かに趣味だけじゃ世に出られないよね。自分の力を試せるチャンスかもしれないぞ

◆詳しい内容はランドネットDDのオフィシャルページでチェクしてね。www.randnetdd.co.jp

「ランドネットコンテンツ大賞」募集要項

●募集期間

5月1日～7月10日(締切必着)

●応募方法

◎URLで応募する
応募シート(ランドネットのホームページにあります)に必要事項を記入して郵送またはメールで応募。
◎アイデアで応募する
応募シートの他に企画書(A4サイズ5枚程度まで)。アイデアの内容によっては、ビデオやFD、MO、CD-ROMなどの添付も可能。

●応募条件

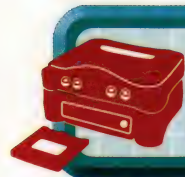
作品の著作権を有する企業・団体あるいは個人。応募作品は応募者のオリジナル作品であり、第3者の著作権・特許権を含む知的所有権を侵害していないこと。

●選考方法及び選考基準

ランドネットのスタッフが第1次審査、選考を行い、その後、ゲスト審査員が選考に参加する。選考基準は「みんなで楽しめるようなコンテンツの企画であるか」で、ランドネットのブラウザで楽しむことができるかどうかが選考判断の1つになる。

●賞

大　賞:100万円
優秀賞:20万円
入　選:5万円

問い合わせ先
株式会社ランドネットディディ
ランドネットコンテンツ大賞事務局
住所:〒104-0061 東京都中央区銀座8-3-7 伊勢半ビル
TEL:03-3575-8809 e-mail:contest@randnetdd.co.jp

6400新作フラッシュ! FLASH!

クイーンコンパニオンが勢揃いだぞ!

巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合

『解放戦線』は苦痛な快感が味わえるゲーム?!

何度も言うが『解放戦線』はあくまでも補助ディスク

『解放戦線』はあくまでも『巨人のドシン1』の補助ディスクなのだ。だから『巨人のドシン1』のディスクが無ければ遊ぶことはできない。内容も、自分勝手に自由に遊べた『巨人のドシン1』とは全然ちがうものだ。マップやキャラクターを追加するといった、なまやさしいものではないぞ。補助ディスクの分際で、過酷な命令をプレイヤーに要求してくるのだ。でもこれは、選ばれしランドネットの会員だけしか味わうことができない体験なのだ。この過酷な命令による苦痛が、快感に変るとき、このゲームが理解できるのだ。

↑『解放戦線』を遊びたい人は、ランドネットのゲットモールで3333円で購入できるぞ

『巨人のドシン1』でモニュメント建てた?

補助ディスク『解放戦線』の過酷な試練の1つが、ドシン博覧会会場のパビリオンの建設。パビリオンを建てて、クイーンコンパニオンの命令を満たして、映画「巨人以上」を観ることがこのゲームの目的なのだが、『解放戦線』でパビリオンを建てるには、『巨人のドシン1』でモニュメントを建てていなければならないのだ。つまり、全部のパビリオンを建てるためには、全てのモニュメントが完成していなければならない。モニュメントは全部で17種類。『解放戦線』で遊びたければ、『巨人のドシン1』でモニュメント建造に励め!!

↑『巨人のドシン1』をやり込まないと『解放戦線』はちゃんと遊べないのだ

そして映画「巨人以上」が観られるのだ!

ドシンファンのための映画「巨人以上」を観るには、パビリオンを建ててから、もう1つやらなければならないことがある。パビリオンを支配している女王、クイーンコンパニオンの命令を満たさなければならないのだ。クイーンの性格や命令も様々で、中には1回だけ転べばいいという簡単なものから、『巨人のドシン1』で1日中ジャンプをしたりとかいろいろ。これもみんな映画を観るための試練なのだ。

タイトル	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
開発元	ド解線 Param派
発売元	ランドネットDD
[illegible]	5月18日発送開始
価格	3333円(税別)
ジャンル	シューティングゲーム?
プレイ人数	1人用
備考	『巨人のドシン1』補助ディスク

このさいだからクイーンコンパニオンを全員まとめて紹介しちゃおう!!

さらに 全17話の映画のタイトルも紹介しよう

- 第1話 けっしょうたいのしょうねん
- 第2話 ドシンがでてきた日
- 第3話 ちきゅうへおちてきた肉
- 第4話 なぞのかめん
- 第5話 ふきげんなおひるね
- 第6話 ドシンダンス
- 第7話 手のひらにのって
- 第8話 かめんのこくはく
- 第9話 なぞのボックスたち
- 第10話 となりのヘンポくん
- 第11話 ねたみたち
- 第12話 あらしのなかにみたもの
- 第13話 ドクロをすうやり
- 第14話 このよからあのよへ…
- 第15話 ときのこえ
- 第16話 さよならバルドとう
- 最終話 まぼろしのはくらんかい

日本プロゴルフツアー64
JAPAN PRO-GOLF TOUR 64

タイトル	日本プロゴルフツアー64	配布開始	5月2日より発売中
発売元	メディアファクトリー	ジャンル	スポーツ（ゴルフ）
開発元	セタ	プレイ人数	1～4人用
価格	3500円		

なかなか本物のコースでプレイするチャンスが少ない人は、このゲームで遊んでみたらどうかな。コースの再現性はバツグンだから、実際にコースをまわるときに役立つかもよ。

ゴルフだからって難しく考えず、気楽に遊んでみよう

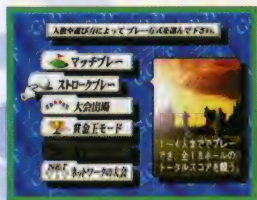
オリジナルプレーヤーを育てよう

このソフトでは、プレーヤーの分身として、自分だけのオリジナルキャラクターを作ることができるのだ。最初は、アマチュアからのスタートだが、何度もプレイするうちに成長していくぞ。オリジナルプレーヤーが成長してハンデが0になると、Q（クォリファイング）トーナメントへの参加資格を得ることができるのだ。ここで合格すると、見事ツアープレーヤーに転身できる。すると、賞金王を目指して、年間ツアーに参加できるぞ。なお、プレーヤーを成長させることができるモードは「ストロークプレー」だけだ。

◆顔や服装、使用ボールの種類など、いろんな項目が自由に選択できるぞ

◆最初はハンデキャップ36の素人キャラなのだ。どんどんプレイして腕を上げよう

好きなモードでゴルフを楽しもう

2人で対戦して、各ホールごとの勝敗を競うマッチプレーや、1～4人で18ホールをまわり、トータルスコアを競うストロークプレイなど、ゴルフゲームに必要な基本的なモードが、キッチリ収録されているぞ。

◆基本はストロークプレー。まずはこのモードから始めることをおすすめするぞ

このゲームならではの操作感を楽しもう

セタが開発した『栄光のセントアンドリュース』をプレイしたことがある人なら経験済みだが、このソフトの操作感や操作性は一般的なゴルフゲームとは全く違うといっていい。AボタンやBボタンをゲージに合わせてタイミング良く押すのではなく、3Dスティックをパチンとはじく独得の操作感は実際のゴルフのイメージに近いものがあるのだ。

状況判断は慎重に

風向や風力、天候などいろんな状況を考慮して飛球方向とクラブを決めよう。飛距離の出る大きめのクラブを選ぶ方が無難だぞ。

◆コース攻略のカギは、風の読み方。風向と風力は必ずチェックして、打球方向とクラブを決めよう

打点位置でボールが変わる

ボールの[+]が打点位置。位置によって弾道が異なるので状況に応じて位置を変えよう。ただし、中心をずれるとタイミングが難しくなるぞ。

◆低い弾道のボールは風の影響を受けにくい。打点位置が中心より上だと低い弾道のボールが打てるぞ

スティックをはじけ!!

スティックを引くとテイクバックを開始。引き加減でパワーが決まるのだ。ボールの赤い円が最も小さい時にショットするとナイスショットだ。

◆スティックを斜めに引くと球に回転を加えられる。状況に応じて弾道に変化を加えて打とう

ランドネットDDのオフィシャルホームページのデザインが新しくなったぞ。そろそろ新作に関する新しい情報が欲しいところだよね。

登場予定の64DDソフト

- 井出洋介の麻雀塾
- ウォール街（仮）
- キャベツ（仮）
- 現代大戦略 Ultimate War
- サウンドメーカー（仮）
- ゼルダの伝説 64DD版（仮）
- DT DD版（仮）
- DDシーケンサー（仮）
- デザエモンDD（仮）
- マリオアーティストポリゴンスタジオ

登場済みの64DDソフト

- 巨人のドシン1
- マリオアーティストペイントスタジオ
- マリオアーティストタレントスタジオ
- シムシティー64
- F-ZERO X EXPANSION KIT
- 日本プロゴルフツアー64
- 巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
- ランドネットディスク

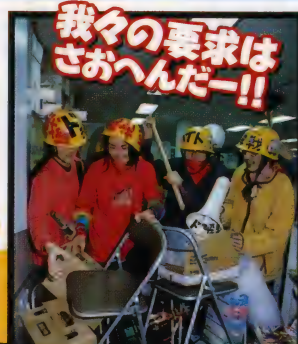
64DDを申し込むとセットになっていたソフト以外にも、2作のソフトが販売開始！通信を使った遊びも楽しいけど、新しいソフトもプレイしたいよね。

64ドリーム編集長／左尾昭典（42歳：厄年）

64ドリーム編集部に過激派？が乱入!!

今回のターゲットはさおへんだ!!

作戦を練る「ド解戦」のメンバー。奥に見えるのは社内の通信システムの根幹をなす重要な装置だ

意を決して社内に突入してきた「ド解戦」のメンバー。手に妙な武器を持っているぞ

我々の要求はさおへんだー!!

バリケードをはって突入を阻止しようとしたが、持ちこたえられそうにない

これじゃあ守りきれん

当日はマッシーもモッチーもエンドーもいない、だめだめの布陣。ケイ少佐とさおへんだけでは守り切れない

助けてくれー！

ついに捕らわれの身となってしまったさおへん。顔がひきつってるぞ

いい子だけら「解放戦線」やってね

「ド解戦」のヘルメットをかぶらされて、『解放戦線』のプレイを始めるさおへん

やったー!!

楽しそうな顔をして『解放戦線』をプレイするさおへんを見て、「ド解戦」のメンバーは万歳三唱

目的をはたした「ド解戦」のメンバーはプレゼント商品に、みんなでサインをしてくれたのだ

『解放戦線』と64ドリームは最高!!

すっかり打ち解けたメンバーの記念写真。右からイラストレーターの姉川たくさん、映画「巨人以上」を制作をした西島大介さん、ご存知飯田和敏さん、ゲーム作家の柴田賀益さん、マネージャーの鈴木寛子さん

2000年4月26日、「ドシン解放戦線（以下、ド解戦）」を名乗るメンバーが、東京都千代田区にある64ドリーム編集部を急襲した。たまたま現場に居合わせた毎月新聞のわたる副編によると、襲撃をうけたのは夕方の5時頃とのこと。「ド解戦」のメンバーは、64ドリームの編集長、左尾昭典さん（42才、通称さおへん）に『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合（以下、解放戦線）』を楽しくプレイすることを要求したという。当初はプレイすることを拒否していたさおへんだったが、楽しそうな顔で『解放戦線』をプレイする姿を見て、「ド解戦」のメンバーも満足したようで、帰りぎわには読者の方へどうぞと言いながらたくさんのプレゼントを置いていった。なお、かつては名うての活動家だったN氏は、ヘルメット姿のメンバーを見て、昔の血がさわぐぜーと語っていた。わたる副編から入手した写真をもとに、事件の模様を再現したので（上）、見て欲しい。

★★★★「ド解戦」からのステキなプレゼントは120ページに！★★★★

特製シール VOL.46

ゼルダの伝説+マリオテニス 人気のカービィ64シールだよ!

マッシーです。誕生日おめでとうハガキをたくさんいただきました。どーもありがとう。ちょっと感激です。にしてもみんな結構細かいとこまで見てるね～。そりゃ誤植も見つかるか!!

JULY

テレカ全プレに送られてくる切手はどーいう運命をたどるのですか?
(福岡県／しそごま) さん。

ロクドリで好評なテレカ全プレサービスは、みなさんから切手で料金をいただいて作らせてもらってます。で、この切手ですが、編集部で集める…わけもなく、郵便局で換金されます。指定のシートに料金別で貼っていくんですが、これまたすんごい量になって、これがそのまま現金だったら奪って逃げるか～なんて話あってます。ちなみにしそごまさんが気になっている1円切手で800円分送ってきた強者はまだいません。が、めんどいので勘弁してください…。

中植せんせのイラストで編集部の様子を紹介して欲しいのですが。
(広島県／テレサ母) さん。

テレサ母さんは親子でいつも手紙をくれる常連の読者さんです。いつも感謝してます!! さて、今月から中植せんせがスタッフに加わって、DDに編集記事にと、がんばってもらってます。で、テレサ母さんのリクエストですが、今月から「G.B.A.」という中植せんせの新コーナーをスタートさせます。ここでちょっとおかしなロクドリ編集部の面々も登場させていきますので、編集部が少しでもわかる…かな?! という連載にしていこうと思ってます。お楽しみに。

『バイオ0』のビリーの入れ墨が「MARIO LOVE」に見えて夜も眠れません。
(千葉県／げんるい) さん。

う～ん、確かに。LOVEの字 (6月号P27参照) は見えますな。その上はよくわからないけど、Mの字はあるよね。もし本当にマリオだったら、ちょっと怖いぞ。左手にはルイージラブなんて書いてあったりしてね。ゲームが出たら確かめてみましょう。全然関係ないけど、『バイオ』みたいな等身の『マリオ』って一度見てみたくない? 野太い声で「ほほ～い」とか言ったりしてジャンプするの。メモリー拡張パックでヒゲの質感もあって…。やっぱりイヤかも…。

64ドリームだけにある「マリオ親衛隊」の「10歳未満コーナー」が好きです。
(大阪府／神子あつこ) さん。

「マリオ親衛隊」はロクドリの中でも一番ハガキの多いコーナーです。最近はみんな絵がうまいので気が引けて応募しない人もいるそーなんですが、そーいうのにとらわれずに応募できるのが、10歳未満コーナーです。みんな自由に描いてきてくれるし、見てると楽しくなっちゃうよね。しかも、64ドリームの読者層は結構10歳未満の人たちに支えられているしね。ロクドリエンタメでも見習って低年齢層コーナーを作っていきましょうか? その前にルビ入れな…

春ですね。受験合格しました。でも3年後には大学受験で…つゆかも…。
(千葉県／ユキヒロ) さん。

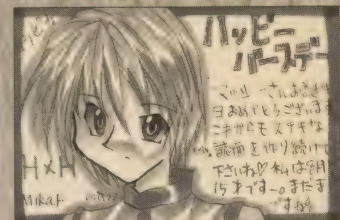
まーまーとりあえず、合格おめでとさんってことで、封印していたゲームも思う存分遊んでください。そーだよなー、マッシーが高校の時とかはファミコン全盛期だったけど、受験勉強のじゃまにはならなかったかな。それでも、大学ん時はマジ、ゲームで徹夜して講義をサボりました…。最近のゲームは『ゼルダ』もそーだけど、先進みたくて気になっちゃうのが多いから、勉強も手に付かないことが多いのかな。うまく両立してがむばってください。

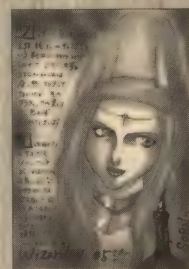
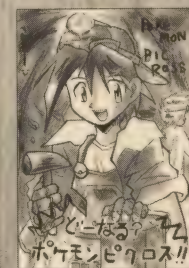
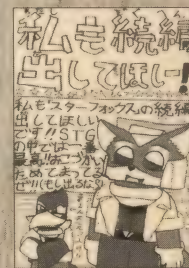
お疲れですか。マッシーさん。いや文章読んでると、なんとなくそんな感じが…。
(千葉県／ちか) さん。

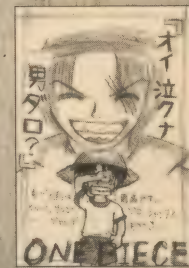
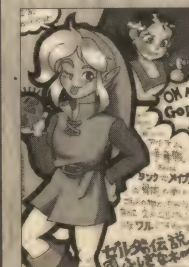
お気遣いサンクスです。やっぱ文章に出るんですね。見抜かれてますわ。なんというか疲れてはないんですが、スタッフが減ったりで多少大変でした。実はマッシーの息抜きというか、楽しみがこのエンタメで、厳密に言うとヌルコーナーで…。これがないと雑誌を作るのはやってられないぜ!! みたいなとこなんです。なのでみんなからのハガキがマッシーにとってのリポビタンDって感じです。あと体力的にも一徹夜は辛いぜってとこでしょうか…おっさんや!!

【あてさき】 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

FROM LETTERS イラストコーナー

いろんなイラストいかがでしょう

⬅京都府／藤村ミカさん。どうもです。H×Hも期待

⬆徳島県／皇らるふさん。スマブラRPGってどう?

⬆栃木県／緑川なつめさん。WIZもハマると大変

⬆香川県／かなボーさん。まだ発売日未定だ

⬆大阪府／ぐるぐるキッドさん。FC作るか?

⬆富山県／のほうさん。早くもワルイージ登場

⬆長崎県／姫川智美さん。O.Pも楽しいよね

⬆東京都／めるるーささん。PN間違えゴメン

⬆愛知県／めっきーさん。GBAで欲しいよね

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

ごめんなさい。今月はポケモンFCお休みです。来月やりますので勘弁してね。というわけでファンクラブ。

ゼル夫くん外伝

もう3日はすごした?

過ごしたよ。3日。もうえんえんと3日。団員手帳システム最高だよね。いろんな人物の後を追って3日過ごしちゃったよ。これってストーカー行為だよね。ダンジョンそっちのけでハマっている人も多いかと思います。みんなの思いの丈をつづってくれ。

お面コンボ

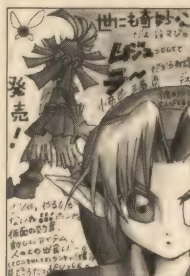
お面コ〜ンボ。今回は東京都のスラッグさんからのコンボ。「アシがかゆくなったのでゾーラの面→気持ちよくなって泳ぐ→気がつくとそこはコソボ」。コンボじゃない!! 30ルピー没収。次は千葉県のひめりさんのコンボ。「腹が減ったのでケンタッキー」…落ちはチキンコンボじゃないか。45ルピー没収と座布団没収。次号も求む。

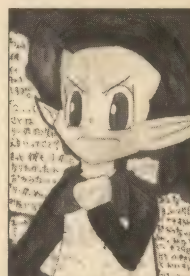
スクープ!! これがゼル夫

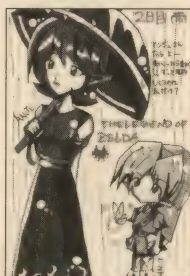
⬅連載2年目にして、ついに姿を現すゼル夫!! こんな奴だったのか、こわ〜。イラストバイ中植せんせ

ムジュラの3日はメチャ早い!!

イラストいつもサンクス。今月はコメントなしで申し訳ない。

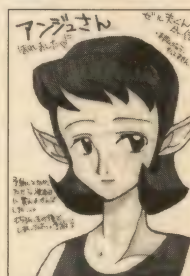
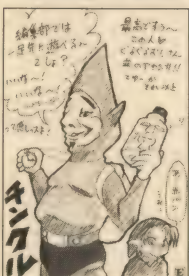
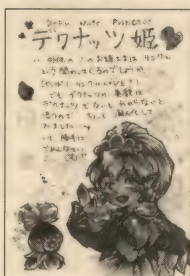
⬅千葉県／猫吉さん

⬅愛知県／秋里ひいろさん

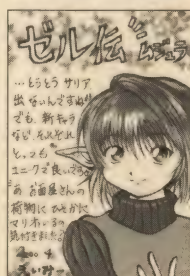
⬅熊本県／ナナミさん

⬅北海道／ロンロン牛乳さん

⬅愛知県／HALさん

⬅千葉県／ハイラル真湖さん

⬅香川県／山口雄さん

⬅福岡県／藤宮ユーリさん

⬅東京都／恵蓮さん

⬅東京都／きゃさりんさん

⬅千葉県／緑帽ミレニアムさん

⬅静岡県／エイミーさん

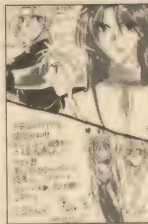
ゼルムジプレイレポート

今月は東京都のリップルさんのレビューだ。「スタルキッド〜!! 思わず叫んでしまいました。なんて小憎らしい。そして子鬼らしい。衝撃のオープニングからスタートした今回でしたが、すっかりデクナッツリンクが気に入ってしまいました。テケテケテケと走る姿やアタックの時の回転の時の得意げな顔（私にはそう見えます）が最高です。まだクリアはしていませんが、クリアするのが、もったいない気がしてしょうがありません。3日も私にとっては3年間くらいかけて遊びたいです。さて今日もデクナッツ姿で走り回ることにしましょう」

ファイアーエムブレムFC

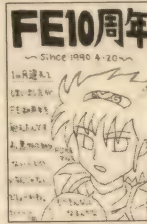
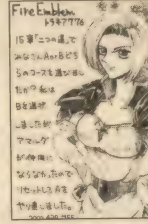
熱きハガキで未来のエムブレムを語ろう

こんなエムブレムがあったらいいな!! なんてハガキも求む

SFC『トラキア776』が発売されてからもう半年が過ぎましたが、みなさんのクリア状況はいかがですか? 完璧なエンディングを見た人は結構少ないようですが、エンブラマーならがんばって目指してはどうでしょう? N64版の情報はまだありません。どうせならGBA版とかドルフィン版も早めに発表してもらいたいですよね。気が早い?

⬅愛知県／麻宮真実哉さん。次号からもやりまっせ

⬅埼玉県／ミーさん。どうですか、みなさん

⬅兵庫県／大園潤さん。そうでした。みんなでお祝いだ

⬅滋賀県／風世りょうさん。総合人気投票もやりたいな

マリオストーリーFC

スーマリRPG改めマリオストーリーですって

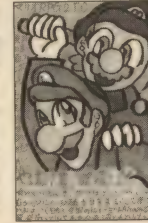
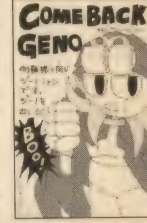
ピーチやクッパも登場するのでいらすとハガキ求む〜

今月からタイトルが変わりました。でも実はこれって変更2回目なんです。その前にもう1個タイトルが決まってたんだよね。それはなんだったのか秘密〜。それはさておき、やっぱルイージ支援ハガキが多いっす。奴は人気者だね。どーやらゲームでも何回か登場しそうだし…。何回かわかんないけどね〜。マリオ支援ハガキもよろしくね。

⬅神奈川県／サワムラーKAZUさん。ジーノカムバック

⬅栃木県／るいーじ・らぶさん。兄弟仲良くしましょう

⬅千葉県／ちかさん。実はマリオテニスで実現しました

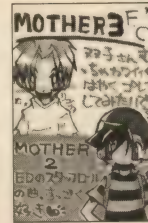
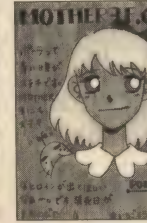
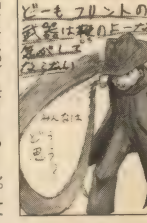
⬅千葉県／緑帽ミレニアムさん。とりあえず出てます

Mother3 FC

20世紀の発売を求むしかない

双子以外の登場人物が早く知りたいよね。推測求む

最近毎週土曜日のフジテレビ番組「ウオッチャ」に糸井さんが毎週ネット出演されてるんだけど、ここで「マザー3」発言が出ないかな〜なんて気にしてます。みなさんも気にしてください。そういえば今年の母の日は何か母親孝行しましたか? そーしておけばゲーム発売の時におかーさんも安心してソフトを買ってくれるかもね。

⬅東京都／おからさん。これはマジでいいかも

⬅東京都／長月りあさん。文字読めるかな? ぜひ読んで

⬅京都府／いちごとうふさん。ハガキ赤っ!!

⬅三重県／月影ねすさん。双子のキモチを味わえるかも

星のカービィ64FC

まだまだ募集、君の好きなミックス能力

それにしてもカービィ人気は衰えしらず。かわいいしね。

ピンクふわふわで丸い奴に吸い込まれる夢を見ます。とお葉書をくれたのは静岡県のコウダンくん。カービィに吸い込まれる気分ってどんなんだろう?! それとヨッシーとどっちが吸引力が強いのかな? コウダンくんを吸い込んだ場合の特殊能力は「カード集めに全財産を費やす」だって。みんなの特殊能力はどんなのがいいか、考えてみて!!

⬅千葉県／小川零戦さん。スゴイ!! おめでとう

⬅神奈川県／雪虹そらさん。この形がいい

⬅大阪府／中嶋麻子さん。おすすめはどれ?

⬅千葉県／海のつなみさん。バーニングバーニング

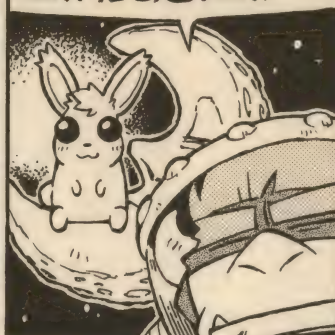
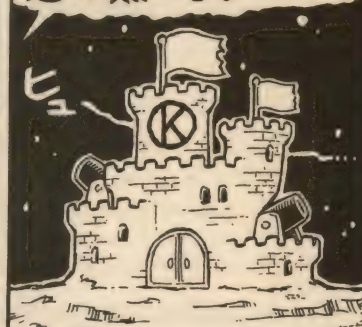
FCへのおハガキまってます

というわけで好きなゲームや好きなキャラのお葉書を送ってくれ。東京都のくうぷうさん。残念ながら「葵〜徳川三代〜」のFCはないのであしからず。って当たり前だ!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE
今月も『ゼルダの伝説 ～ムジュラの仮面～』です。

なんにも無ェな・・・・・・

月ってもっとファンシーな
世界だと思ったが―

こんな所に城建てても
意味無いな。
ヒュ～

せっかく、オレ様の
別荘でも作ろうと、
はるばる来たのに！
Ho～

・・・・・？
何やってんだ？
Ho～

砂あそび
か・・・？

あっ

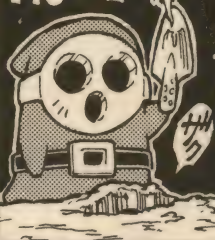
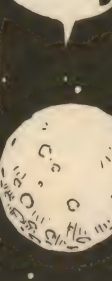
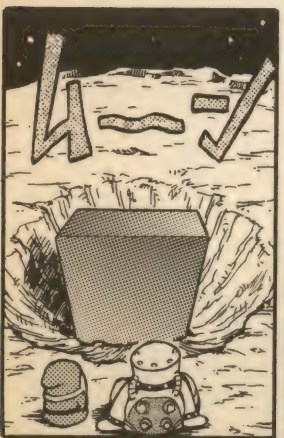
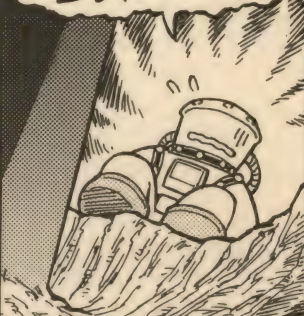
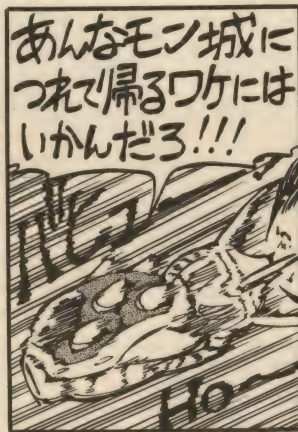
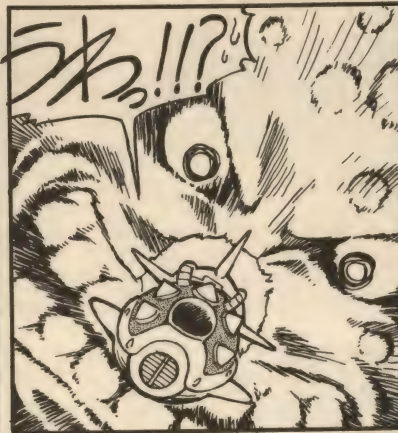
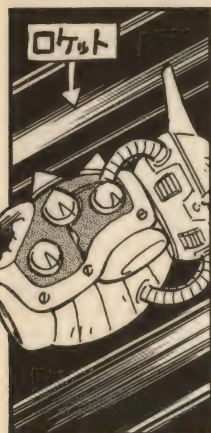
なっ・・・何じゃ
コリャ・・・・！？

ム～ン

なんだか、ヤバ
そうな物が出
てきちまったぞ。
ム～ン

コラ コラ。
キュ

キュ
キュ

気味悪いから、サッサと
帰るゾ、ヘイホー―！
Ho～

Dream Drunker Dash

今月から4ページもあるので、今回は、2本立てに挑戦してみました。最初はクッパが悪さをしたせいで、月が落ちてくる事になった話です。次の話はこの話にシンクロしていて、ちょうど『ゼル伝・ムジュラの仮面』の世界のように、同じ時間帯に別の場所で違うドラマがくりひろげられているという趣向のマンガです。どうでしょう?感想お待ちしています(中植茂久)。

▶▶NEXT STORY

←千葉県/ハイラル真湖さん。君の近所に住んでます(笑)。

←広島県/長月たなら一もさん。なぜか人気のこのコンビ。

←岐阜県/しらかわ沙利さん。合格おめでとう!

中植のゼル伝レポート

皆さんはもうゼル伝はクリアできましたか？僕はもうお面も全部ゲットして、ひと段落ついてしまいました。まだ『ゼル伝』シリーズをプレイしてないという読者には、正直あまりおすすめできません。でも、前作をクリアした人には絶対におすすめなソフトです。これ、遠回しに未プレイの人は前作からやってみて下さいって事なのです…。(笑)

←静岡県／おーしゃんぶるーさん。DDのカービィはひと味違います

←岡山県／神威魔榆美さん。ルイージファン、けっこう多いです

←宮城県／蒼夏みかこさん。今月リンクの出番が・・・。すみません

引っ越しが大変で、手紙の返事がなかなか書けないでいます。でも、ちゃんと読ませてもらってるので、また感想とか送ってください!

⬅愛知県／蒼月ひかるさん。きれいなイラストありがとうございました

⬅京都府／藤村ミカさん。ダークリンクって、色が塗りにくくない？

⬅埼玉県／松本郁子さん。ひさびさにピーチも出さなきゃね

こうして、カービィに救われたフォックスとファルコ。彼らはその後数日間、カービィの中で宇宙をさまよったという・・・・

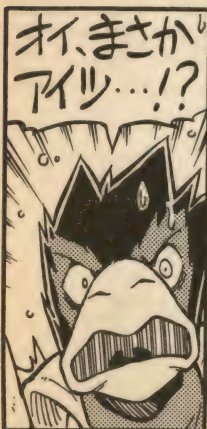
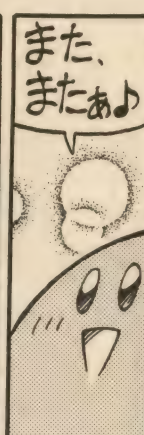
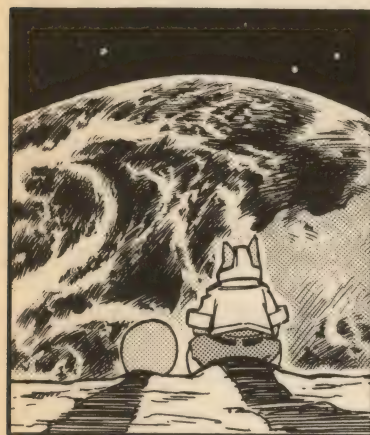
オラ出しやがれ!コノヤロウ!!

カービィ、いったい何を…

ドカッ

END

●編集担当マッシーの隣の席でがんばる、中植せんせ～にお葉書を。宛先は右だぞ

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「DDD」係

ほぼロクヨン流コピー塾

題字：糸井重里

いろんなものにキャッチコピーをつけてしまおうという企画のこのコーナー。難しいことはヌキで思ったことを言葉にしてみよう!! それがあなたのロクヨン流。

今月のお題

さて、今月も僭越ながら編集部マッシーがみなさんのお葉書を選考、コメントさせていただきます。やっぱパッ思いついたことを素直に書くのがいいみたいですよ。まずはお葉書が一番多かったというか、書きやすかったと思われるルイージ。「自然の一部」は笑いました。もう背景と化しているよね。「マリオとは違うのだよ～」はガンダム好きならニヤですな。カービィも結構多くて、中でも「下痢・吸いすぎ～」は傑作。作者のペンネームも気に入りました。64ドリームは「誤植ネタ勘弁」と書いたら、みなさん好印象なコピーを送っていただいてうれしい反面、もうちょっときつくてもいいかななんて思っちゃいました（勝手?!）。来月も気ままなコピーを募集しています。みなさんあんまり悩まずにスパっと書いて送ってね。

ルイージ

あ､キミもいたね
東京都／Leftさん

もはやマリオと表裏一体
東京都／平田和也さん

出番に飢えた緑餓鬼
E-mail:友樹ひとみさん

彼を操ったことがありません。
長野県／からさん

自然の一部
京都府／面の達人さん

戦友､そして我が弟
福岡県／NNNさん

なごみ系ファイター見参!
愛知県／西宮ヨカさん

身長ならオレの方がうえだ!
E-mai:デクトさん

あんたの方がカッコイイよ
E-mai:デクトさん

マリオとは違うのだよ､マリオとは!!
E-mai:デクトさん

カービィ

1頭身
大阪府／古本真己さん

下痢･吸いすぎ･胃もたれ注意
E-mail:キノコモルグさん

丸い! かわいい!! かきやすい!!
兵庫県／カビィヴィさん

さくらもっちー
長野県／まりもさん

超小型複製機
E-mail:マナマナさん

吸引力最大!! ゴミも残りません
東京都／ほぼさん

プププランドの守り神?! いや破壊神様?!
静岡県／りんろさん

昔に比べたら今の彼って丸くなったよね
兵庫県／梶原宏さん

肉玉
大阪府／斉藤さん

びっくりするほどの大食漢
京都府／ほおきーさん

64ドリーム

ゲームを読むならこの雑誌
E-mail:ふぉくさーさん

ほぼニンテンドウ流ゲーム塾
E-mail:坂脇白火さん

下町のおもちゃ屋の匂い
E-mail:まごしんさん

兄弟ができたの? 親は誰?
E-mail:7daysさん

64人､みんな集まれ!!
大阪府／こぢおさん

64ドリーム? いいえザ･64ドリーム
広島県／テレサ母さん

500円でお釣りがくる大宴会へようこそ
大阪府／いわし科佳さん

ワケあり490円
富山県／のおうきさん

買わなきゃダメダメ
群馬県／ふじしまさん

今月のほぼロクヨン流は「自然の一部」京都府／面の達人さん決定!!

次号のお題と新締め切り

引き続き「ルイージ」ルイージを引き立てるコピーを募集　「マリオ」主役以外の一面なコピーを募集

引き続き「カービィ」カービィのかわいさあふれるコピーを　「64ドリーム」表紙で使えるコピーを募集

＊締め切りは6月30日(金)8月号､9月号で紹介するよ!＊

あて先はコチラ

ハガキは下の宛先へ。E-mailは64forum@pc.mycom.co.jpへ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ほぼコピー」係まで

THE LEGEND OF ZELDA
THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
攻略ヒントブック
Dream Hint Book 2
ネタバレ注意!
※このヒントブックの内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください!
このヒントブックの攻略範囲
オープニング
▼
グレートベイの神殿に入るまで
◎NINTENDO 64◎
タイトル ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元 任天堂
発売日 発売中
価格 5800円(カセットのみ)
7800円(メモリー拡張パック同梱)
ジャンル 3DアクションRPG
プレイ人数 1人用
備考 メモリー拡張パック専用 振動パック対応
©2000 Nintendo
The 64DREAM
7月号中とじBook in Book
55

やたらすばしっこいボンバーズたち。かくれんぼで苦労した人も多いだろう。デクの実を使うと、彼らの動きを止めることができ、簡単にクリアできるのだ。なんだかいまさらで申し訳ない…。

●おさらい●オープニング～ウッドフォールの神殿に入るまで

前号の攻略範囲を再チェック

まずは、先月号で紹介した範囲を、もう一度チェックしておこう。
やり残したことはない？ ハートのかけらはOK？

最初の3日間

●エポナに乗って逃げるスタルキッドを追って、森の奥へ。大木のうろに入ったあと、デクナッツの姿にされてしまう。このとき妖精チャットが仲間になる。デク花ジャンプを使いながら、さらに奥へと進むと、やがてクロックタウンの時計塔の中にたどり着く。そこで出会うお面屋と会話をする。

⬅お面屋は、以後ずっとこの時計塔の中でリンクを待っている。新しいお面をゲットしたら、それについて寸評してくれる

●町の北にある大妖精の泉へ。はぐれ妖精さがしを頼まれる。
●はぐれ妖精をさがして、再び大妖精の泉へ。**魔法力**をゲット。以後、デクナッツリンクの状態でシャボンが使用可能に。
●町の北でチンクルから**マップ**を買う。ルピーは草刈りで。
●町の北でジムがねらう風船を、シャボンで割る。ボンバーズとのかくれんぼゲームをクリアして、暗号をゲット。

1～5はボンバーズのいる場所。5は、ナベかま亭のそばにあるデク花を使い、デク花ジャンプでわらぶき屋根に上がる。はぐれ妖精は、昼と夜でいる場所が違う。夜はデク花を使ってゲット

●町の東にある秘密の通路から天文台へ。
●望遠鏡で時計塔の上にいるスタルキッドを見ると、月の目から涙が落ちる。天文台の外に出て、**月の涙**をゲット。
●時計塔の前のデク花にいるアキンドナッツに月の涙を渡し、**土地の権利書**をゲット。

●最期の日の夜0時をまわったら、時計塔の前のデク花を使い時計塔の上へ。
●スタルキッドにシャボンをぶつけて、**時のオカリナ**をゲット。以前の記憶がよみがえり、**「時の歌」**を思い出す。
●時のオカリナ（このときはデクラッパ）で、「時の歌」を吹き、最初のセーブを行う。
●時計塔の中で、お面屋から**「いやしの歌」**を教わる。リンクの姿にもどり、**デクナッツの仮面**をゲット。

クロックタウン

●時計塔の横にあるフクロウの石像を剣で斬っておく。
●はぐれ妖精をつかまえて、もう一度大妖精の泉へ。**大妖精のお面**をゲット。
●タルミナ平原のデク花を利用して、天文台の中へ。通路を逆もどりして、リンクの姿で町に出る。ジムから**ボンバーズ団員手帳**をゲット（もう一度かくれんぼをしてという方法もある）。
●天文台（または雑貨屋）のカカシに、自分で作った曲を録音する。**「時の逆さ歌」**と**「時のかさね歌」**について教わる。

時の逆さ歌

時間の流れが遅くなる。もう一度吹くと、もとのはやさに戻る。

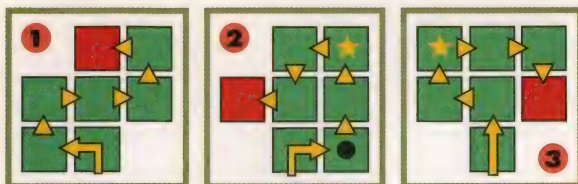
時のかさね歌

昼に吹けばその日の夕方に、夜に吹けば次の日の朝に時間を進められる。

タルミナ平原

●リンクの姿で町の南門から出て（デクナッツリンクでは出られない）、まっすぐ南へ。沼地に向かう。
●デクババを倒せば、**デクの実**、**デクの棒**をゲットできる。また、**ボム袋**を町の西にあるバクダン屋で買えば、以後**バクダン**を持てるようになる（ボム袋を持っていなければ、草を刈ってもバクダンが出てくることはない）。

沼地

●沼の観光ガイドのそばにあるフクロウの石像を斬っておく。
●沼の観光ガイドで話を聞き、魔法オババの薬屋へ向かう。
●コタケの頼みで、コウメを探しに不思議の森へ。不思議の森ではサルが道案内をしてくれるが、日替わり迷路となっている。
●コウメを見つけて、元気の出るものを要求される。薬屋に戻り、コタケから**赤いクスリ（ビン1）**をゲット。再びコウメの倒れている場所へ行き、赤いクスリを飲ませてやる。
●コウメが沼の観光ガイドに戻り、ボートクルーズに乗船できるようになる。このとき、**写し絵の箱**をゲットできる。
●ボートクルーズで、デクナッツの城の前へ。

⬆日替わり迷路は上記のとおり。赤い場所がコウメの倒れている場所。2〜3日目は、星印の場所にコタケが移動している（薬屋にはいない）ので注意

デクナッツの城

●兵士に見つからないように、中庭から魔法のマメ屋の穴へ。その場所で**魔法のマメ**を買い、ビンで新鮮な**泉の水**をゲット。
●城の裏庭にマメをまき、泉の水をかけて育てる。
●育った葉に乗って、中庭上空の入口へ。デク花ジャンプで中庭上空をクリアし、国王の間のオリの中へ。
●リンクの姿でサルと会話。ロープを斬ろうとする（斬れない）。デクナッツリンクの姿で、**「目覚めのソナタ」**を教わる。
●沼の上空をデク花ジャンプで進み、滝のそばの石板をチェックし**「大翼の歌」**を覚える（各地のフクロウの石像へワープ可能）。

まずは中庭左からAの穴へ。Bの穴に出るので、一段下に降り、マメ屋の穴へ。マメをゲットしたら、裏庭Cにマメをまき、中庭上空をデク花ジャンプで飛び、Dへと進む

「目覚めのソナタ」を覚えたら、Eの通路を使って、沼の上空を進み、Fをめざす。この先がウッドフォールだ

ウッドフォール

●デク花ジャンプで進み、Gの場所でデクラッパを使い「目覚めのソナタ」を吹く。

⬆ここにもフクロウの石像がある。斬っておけば、以後「大翼の歌」でワープ可能に

ここまでにゲットできる ハートのかけらリスト

クロックタウン

●時計塔の扉の前。
●北の木の上。すべり台からジャンプ。すべり台には、横にある長方形の木から上がったほうがラク。
●剣道場の上級者コースクリア。
●ポストハウスの10秒ゲームクリア。
●銀行に5000ルピー預ける（ちなみに200ルピーで**大人のサイフ**をゲットできる）。
●デクナッツのプレイスポット3日間パーフェクトクリア。

タルミナ平原

●天文台の望遠鏡をしばらくのぞいていると、アキンドナッツを発見できる。彼が隠れた穴に行き、150ルピーで買う。ねぎれば100ルピーになる（大人のサイフが必要）。
●ミルクロード方面手前の草むらにある隠し穴（デクババとチョウチョが目印）。中でピーハットを倒す。コキリの剣だけだとつらいかも…。
●雪山方面にあるキノコ岩そばの隠し穴。中にいるドドンゴを倒す。シッポを剣で攻撃する。
●4カ所の隠し穴にある大きいゴシップストーンすべてに、デクラッパで「目覚めのソナタ」を聞かせる。

沼地〜デクナッツの城

●沼地へ向かう途中（チンクルの手前あたり）にある大木の上。
●観光ガイド前にいるアキンドナッツに土地の権利書を渡し、デク花ジャンプで屋根の上へ。
●デクナッツの城の中庭。
●ウッドフォールの宝箱。

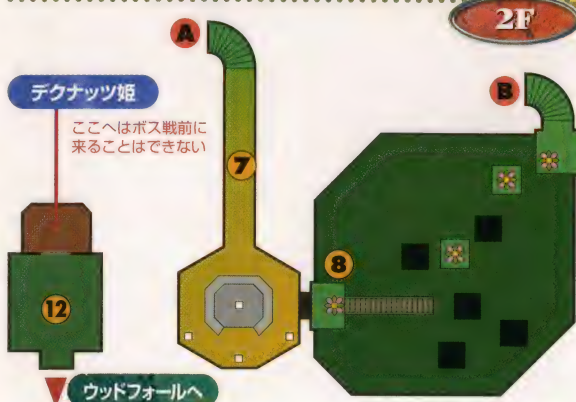
⬆すべり台の上には、こっちから登ればラク

⬆4カ所にちらばっている大ストーンをさがせ！

はみだしゼルダ
沼地にあるクモ館はクリアしただろうか？ 魔法のマメ、ビン（泉の水）、弓矢（あれば便利）をゲットしていればクリア可能だ。中ですべての黄金のスタルチュラを集めると、まことの仮面をゲットできる。

テク花ジャンプと弓矢で進め!

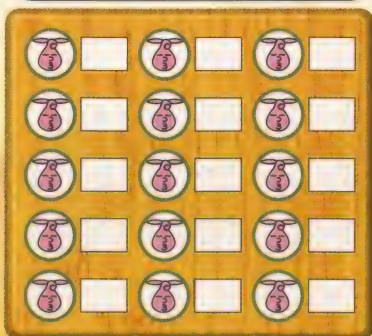
いよいよ最初のダンジョンに潜入。ボスを倒すまでをガイドするけど、はぐれ妖精は自分で見つけてほしい。大妖精のお面があれば、そう苦労はしないはず。

ウッドフォールの神殿

⬆ダンジョンの中で「大翼の歌」を吹けば、ダンジョン入口にワープできる。また、ボス戦勝利後、入口にボス部屋へのワープタイルが出現する。セーブ後、再び沼地を平和な状態にしたいときは、これでショートカットすればいい

⬆大妖精のお面をかぶっていれば、はぐれ妖精のいる部屋に入ると、髪がなびいて教えてくれる。また、はぐれ妖精のほうから近寄ってくるので、非常に便利。すべてのはぐれ妖精をつかまえたら、ウッドフォールの大妖精の泉へゴー! 以後、回転斬りを使えるようになる

はぐれ妖精助けたよチェック

はみだしゼルダ

『時のオカリナ』のときから受け継がれている便利ネタ。デクの棒が燃え尽きてしまう前に、アクションアイコンが「しまう」となったらすかさず片づけよう。そのデクの棒を何度も使用できるぞ。

1 デク花ジャンプで足場を渡っていく。スタルチュラは無視していいが、草の中のハートが欲しい場合は、先に剣かシャボンで倒しておくこと。弱点は腹だ。

2 下に降りて、**3**の部屋へ進む。もちろんデクナッツリンクの状態で行くこと。リンクのままで水中に入ると毒のダメージを受けるのだ。水面に浮かんだ不気味な花は、デクナッツリンクだと足場として利用できる。

3 中央にあるデク花を利用して、左側の足場にある**小さなカギ**をゲット。**4**の部屋へ進む。

4 3匹のスナッパーを倒すと、**マップ**の入った宝箱が現れる。

⬅デク花にもぐって待機し、スナッパーが花の上に移動してきたら、ジャンプで飛び出る。これで簡単に倒すことができる

5 ブロックを奥へ押し（デクナッツリンクでOK）、木の足場を右回りに進む。ブロックで行き止まりになったら、入口側に押し返す。右に曲がり鉄格子の扉の前に。この扉は、すぐそばのトーチを灯すと開く。火種は、この部屋のスタルチュラのいた場所だ。

⬅火を運んでいると虫が近寄ってくる。水面に落ちないように、あわてずZ注目で正面に向きなおろう。デクの棒がない場合は、2の部屋入口にいる直立デクババからゲットできる

6 ドラゴンフライは、**4**の部屋のスナッパーと同じくデク花ジャンプで倒す。2匹とも倒すと**コンパス**が出現する。

5 さっき灯したトーチの火を、今度はこの部屋の上段に運ぶ。さらに火のついたデクの棒を持ったまま、空中に浮かぶ2つの足場をジャンプで渡り、クモの巣を燃やす。

⬅跳べなさそうで跳べる。クモの巣の方にジャンプするときは、Zで正面に向きなおらず、そのまま3Dスティックを左に入力したほうがいい

7 3本のトーチを灯すと、**8**の部屋への扉が開く。先にうるさいクロボーを剣で全滅させておいたほうがいい。

8 下の段に降りてドラゴンフライを誘導し、入口のデク花で倒しておくと後がラク。下の段には穴が開いていて、落ちると**2**の部屋に戻されてしまうので注意。移動する足場をデク花ジャンプで乗り継ぎ、Bの階段で**2**の部屋上段へ。

2 リンクの姿でスイッチを踏むと、下段から上段へハシゴがかかる。上段の扉から**3**の部屋を通過して**9**の部屋へ。

9 ダイナフォスを倒すと、**勇者の弓**をゲットできる。

⬅Z注目しながら、スキをみて剣で攻撃。盾やバック宙もうまく使おう。炎攻撃は盾で防御できる

3 **9**の部屋から出てくると、正面に目玉スイッチが見える。それを矢で撃つと、部屋中央のデク花が上下に動き出すので、それに乗り目玉スイッチの足場から**10**の部屋へ。

10 ゲッコーを倒すと奥の扉が開き、**ボス部屋のカギ**をゲット。

⬅まずゲッコーに剣でダメージを与えると、スナッパーに乗って暴れ出す。デクナッツリンクに変身して、デク花ジャンプでスナッパーをひっくり返す（4の部屋の要領）とゲッコーが逃げ回るので、リンクに戻り弓で攻撃（Z注目を忘れずに）。この繰り返しで勝てる。カエルは、今は無視

2 **2**の部屋上段まで戻り、ふみスイッチのあたりから、下段中央にある木の花のトーチを弓で撃つ。手前の火の灯ったトーチを通過させてねらうと、木の花のトーチに火が移せるはずだ。木の花が動き出したら、**11**の部屋への扉前から木の花の上へ移動しよう。いま灯したトーチを火種に、今度は部屋のすみにあるトーチを弓矢で灯す。これで**11**の部屋に入れるようになる。

⬅写真のようにトーチをねらい続ける。木の花の回転にしたがって火種トーチが弓とねらっているトーチの一直線上にきたら、すかさず矢を放とう。かなり難しいです、これ

11 先に弓矢でドラゴンフライやスタルチュラを倒しておくと、空中移動がラク。正面のハシゴを降りて、入口側カベづたいにある足場を、デク花ジャンプで右へ進む。衝撃スイッチが目の前に見えたら、弓で撃つ。柱の上の炎が消えるので、柱の上→衝撃スイッチの上→部屋のいちばん奥へとデク花ジャンプで進もう。炎は一定時間で再び出現するが、猶予は30秒ほどあるのであせる必要はない。

⬆ここから衝撃スイッチをねらう。矢がもったいなければシャボンでもOKだけど、かえって難しい

⬆ここの水中はリンクでもOK。いちばん奥から戻ってくるときは、水中に飛び込めばいい

はみだしゼルダ

カカシに録音した曲を、決められた場所で吹けばカカシを呼び出せるのは前作どおり。このとき、クロックタウンの2体のカカシのうち、1体はいなくなっている。やっぱり兄弟だったんだ…。

魔法のキノコは、不思議の森以外でも手に入れることができる。たとえばタルミナ平原にいくつかある隠し穴の中だ。キノコをコタケに持っていけば、最初はタダで青いクスリをゲットできるぞ。

BOSS 密林仮面戦士オドルワ

これまでの『ゼルダ』シリーズとは違い、「このボスにはこの倒し方」という明確な攻略法はない。とくに、このオドルワは状況に応じてさまざまな攻略法が考えられる（これは後から何度もプレイすることと無関係ではない）。バクダンも有効だし、持っていなければボス部屋にあるバクダン花を利用してもいい。デク花ジャンプで上空からデクの実を当ててもいいし、ひたすら剣で攻撃するのもテだ。

⬅まあ、そうは言ってもダンジョンアイテムは有効だ。Z注目で弓を撃つ。ボスも防御するが、かならず大きな攻撃のあとにスキができるはず。弓でダメージを与えたら近づいて剣で斬ろう。ボスの攻撃はひたすら盾で防御すること

STEP.1 「誓いの号令」を覚えよう

オドルワに勝つと、**オドルワの亡骸**をゲットできる（これはお面画面ではなく、コレクト画面に記録される。4つの神殿のボスを倒せば、この画面に4つの亡骸がそろうはずだ）。このとき新たなメロディー「誓いの号令」を覚えることができる。やがて必要になるたいせつなメロディーだ。

STEP.2 デク姫をビンに入れて運ぼう

ボスの部屋から12の部屋にワープしてくる。ツタを剣で斬ると、ようやく捕らえられていたデク姫に会うことができる。ビンに彼女を入れて、デクナッツ王のもとに運んであげよう。

⬆まさかデク姫をビンに入れることができるとは…。彼女いわく、きゅうくつなんだって。そりゃそうだ

⬆12の部屋から出ると、ちょうど神殿の入口の反対側に出られる。正面に進めば沼地へ戻れるぞ

⬅沼地からはすっかり毒が消えている。もちろんセーブすれば、再び毒沼に戻ってしまうが…。つかの間の平和な沼地を楽しもう

STEP.3 デクナッツのほこら

デク姫を助けたお礼として、執事が何かを用意してくれたようだ。デクナッツの城前を、マメまきポイントとは反対の方向に進んで行こう。デクナッツのほこらで執事が待っているので、彼を見失わないようにひたすら追いかけよう。執事を見失い、まごまごしているとスタート地点に戻されてしまうぞ。

⬆基本的にはデクナッツリンクで追いかければよい。ときどき水面があるので、ピッ、ピッと跳ねて行ける

⬆オートジャンプを利用しないと渡れない足場はリンクの出番。お面をセットしたCボタンを2度押しして、素早く変身

⬅追いかけっこの終盤で、足場が炎に包まれている場所がある。すかさず衝撃スイッチを弓で撃つこと。ゴールは間近だ

⬅執事のお礼はブーさんのお面。これをつけていると、魔法のキノコのありかがかぎつけられる（左の写真のように紫色で表示される）。これをビンですくいとり、コタケに渡せば、青いクスリ（体力・魔法力ともに回復）をゲットできるのだ

ブーさんのお面

ハートのかけら

➡不思議の森でコウメを助けた状態、沼地が平和になった状態、この2条件をクリアしていると、ボートクルーズで的あてゲームができる。このミニゲームをクリアすればゲットできる

●PART.5● 山里～ゴロンのほこら

この寒さ、なんとかしてほしいゴロ

次にめざすのは北だ。雪に覆われた登山道を進めば、やがて山里にたどりつくぞ。ここまで来れば、ゴロンたちの住む集落はすぐ近くだ。

STEP.1 弓とバクダンで進め

タルミナ平原から山里へ続く登山道は、大きな氷がジャマして通ることができない。氷の前でチャットの動きに注目しよう。巨大なツララが見つかるはずだ。これを弓で撃てば、氷が割れて先へ進めるようになるぞ。

⬅途中、道をふさぐ大雪玉はバクダンで破壊できる。バクダンは、町の雑貨屋でボム袋を買っておけば持てるようになる

STEP.2 まことのメガネをゲット

山里から、ふたご島を抜けてゴロンの里に進もう。Aの場所で、フクロウに出会うはずだ。フクロウを追いかけて、離れ山のほこらに無事にたどりつくと、**まことのメガネ**をゲットできるぞ。

⬅空中を歩けないって？よ～く見ると、フクロウの羽が見えるはず。そこには見えない足場があるのだ。ほこらからの帰りは、まことのメガネを使えば安心

STEP.3 ダルマーニを追いかけて

フクロウに出会った場所に戻ると、ゴロンの幽霊（ダルマーニ）を発見できる。まことのメガネを使わないと見えないぞ。彼を追いかけて、Bの場所にある墓まで行こう。

⬅氷の浮いた場所は、デクナッツリンクの水面とびが便利

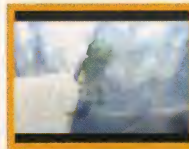
⬅垂直カベ登りは、まことのメガネでハシゴを確認しながら進もう。途中いくつか別れ道があるが、正解は右→左→右だ

ゴロンの仮面を手に入れた
ほこり高きゴロンの勇者の魂が
封じ込まれた仮面だ

STEP.4 ゴロンの仮面をゲット

ゴロンの墓場で「いやしの歌」を吹けば、ダルマーニから**ゴロンの仮面**をゲットできる。ゴロンの仮面をつけた状態で墓を動かすと、**温泉のお湯**がわき出てくる。ビンに入れて持ち運べ、氷の前で使えば氷を溶かすことも可能だ。

STEP.5 長老をさがせ

ゴロンのほこらに泣き続けているチビゴロンがいる。スノーヘッドに出かけた長老が戻らないのが原因だ。長老はふたご島～山里あたりの大雪玉に埋もれているが（チャットに注目していれば見つかる）、見つけたとしても氷づけになっている。ゴロンの墓場から温泉のお湯を運び、長老にかけてあげよう。

⬅温泉のお湯はすぐに冷めてしまうので、まるまりダッシュで急ごう。まずはCの場所の氷を溶かしておくとラク。隠し穴の中にお湯があるのだ

スノーヘッドの神殿
大妖精の泉
スノーヘッド
山里
山のカジ屋
タルミナ平原へ
ゴロンの墓場
大バクダンの店
ゴロンの里
ふたご島
離れ山のほこら
ゴロンのほこら
ゴロンレース場
A
B
C

扉の前でゴロンブレスを使えば中に入れるぞ（この真上にいるゴロンに開けてもらってもいい）

STEP.6 「ゴロンのララバイ」を覚えよう

⬅長老から「半分だけの子守歌」を教わったら、チビゴロンのところに戻り、「ゴロンのララバイ」を完成させよう

はみだしゼルダ

チビゴロンの部屋からデクの棒で火種を運び、ゴロンのほこらの全トーチを灯すとシャンデリアが回転する。チビゴロンの部屋の前からまるまりジャンプしてシャンデリアに体当たりすると…（つづく）

冷たいダンジョンを炎の矢でクリアせよ

2番めのダンジョンでは、ゴロンの仮面が大活躍。もちろん、時にはリンクの姿に戻ることもたいせつ。寒～いダンジョンかと思いきや、溶岩地帯もあるゴロ。

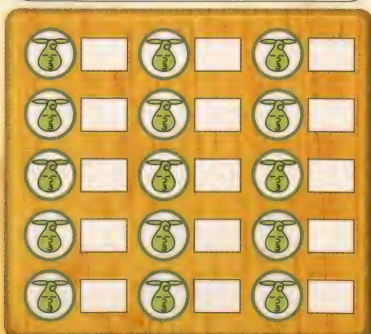
STEP.1 「ゴロンのララバイ」で神殿に潜入！

⬅スノーヘッドの神殿へ行くには、山里からさらに登山道を進む。途中、ゴロンリンクのまるまりジャンプでしか越えられない場所がある。神殿前の強風が吹く道は、タイコで「ゴロンのララバイ」を演奏すればOKだ

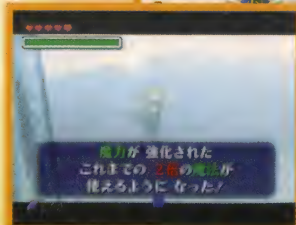
⬅強風がやんでも大雪玉には注意。ゴロンパンチで破壊しよう。神殿に向かうには左に進んで坂をぐるぐる上がる。右に向かえば、大妖精の泉だ

はぐれ妖精集めを別にして、神殿クリアだけを目指すなら、B1に来る必要はない。ゴロン専用スイッチも1Fのものだけでことたりる。ただし、2の部屋のつり橋渡りに失敗して、17の部屋には何度もお世話になるかもしれない。溶岩地帯は、ゴロンリンクなら平気で歩けるぞ

スノーヘッドの神殿

はぐれ妖精助けたよチェック

⬇神殿内のすべてのはぐれ妖精をさがして、スノーヘッドの大妖精の泉に連れていこう。お礼に、魔法力を2倍にしてくれるぞ

はみだしゼルダ

（つづき）特上ロース岩をゲットできる。それを山里の腹減りゴロンまで届けてあげると、ゲーロのお面をゲットできる。春にはできないイベントだ。使い道は、春になったら現れるカエルに聞こう。

1 うるさいシロボーを剣で倒してから、さかさツララを剣で斬ろう。ブロックはゴロンリンクでないと押せない。奥の部屋のホワイトウルフォスは部屋に入るたびに現れるので、無視したほうがいいかも。まずは**2**の部屋へ。

2 まるまりジャンプで、つり橋を渡る。いちばん手前のフリザドが冷気を吐き終わったらスタートしよう。無事に渡れたら、リンクに戻ってAの階段に向かってジャンプ!

⬅写真のように、まっすぐ奥に進めるようなアプローチ体勢をとっておくこと。失敗すると、B1の17の部屋へ落ちる。2の部屋にはハシゴで戻ってこられる

3 ボムチュウを盾でやりすごし、宝箱から**マップ**をゲット。

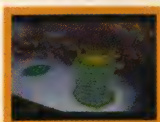
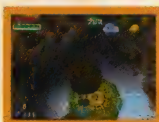
4 **2**の部屋経由で、このダンジョンの中心となる**4**の部屋へ。見上げると、はるか高い場所まで足場があるはず。目の前のグレーの岩が柱となって伸び縮みし、それを上の階での足場とするのが、このダンジョンの仕掛けだ。まずは正面に見える扉から**5**の部屋へ進もう。

5 左手の2段ブロックを4マスぶん引き、今度は部屋の奥まで押す。すると上段に宝箱が現れる。セットしたブロックを足場にして、後で取りに来ることになる。ブロックのあった場所から**小さなカギ**をゲットし**4**の部屋へ戻る。

4 赤い扉のカベづたいに立ち、トーチを通して弓を撃てば氷が溶け、**1**の部屋に戻れる。カギつき扉を開き**6**の部屋へ。

6 **コンパス**をゲットして、奥のカベをバクダンで破壊する。現れた階段Bで**7**の部屋へ。炎の矢入手後なら、氷を溶かしてブロックを動かし、上段から**5**の部屋へ行ける。さっきセットした2段ブロックを足場に宝箱が取れる。

7 天井のツララを弓矢で落として、足場を確保する。左手上段の大雪玉を破壊すれば、**小さなカギ**をゲットできる。そのカギを使って**8**の部屋へ進もう。

8 ゴロン専用スイッチをプレスでふんで、**9**の部屋へ。

⬆入口右手のスイッチをふむと、目の前のスイッチがせり上がる。それを足場に、リンクの姿で9への扉の前へ

⬆ゴロンリンクで緑のスイッチをふみ、さっき足場にしたスイッチをふみに戻る。このときはゴロンのままでOK

⬆足場にしたスイッチをふんだら、下段のせり上がっているスイッチにリンクで上がり、そのまま9への扉へ急げ!

9 正面に向かってまるまりジャンプ。今度は右手のカベづたいに、ななめ雪の上をまるまり移動。たどりついた足場から、また正面にまるまりジャンプ。これで**10**の扉の前に来たはずだ。

10 ウィズローブをZ注目して弓で撃つだけ…、と言うのは簡単だが苦戦は必至。冷気は盾で防ぐことができないので、氷づけにされる前に逃げるしかない。倒せば**炎の矢**ゲット。

⬅4カ所の足場をめまぐるしく移動する。こちらもフットワークを軽くして、足場を順にチェックしよう。実体が現れたらZ注目できるので、矢を放て！

2 **9**、**3**の部屋を経由して、**2**の部屋へ。炎の矢で氷と2体のフリザドを溶かせば、**小さなカギ**をゲットできる。

4 炎の矢で2つある緑の扉の氷を溶かす。どちらも**11**の部屋につながっているので、好きなほうの扉を入ろう。

11 ジャマなフリザドを炎の矢で溶かしておき、3本のトーチを炎の矢で灯す。手際よくやらないと、火が消えてしまう。足場を落ちるとB1の**19**の部屋だ。デク花ジャンプで**11**の部屋に戻るか、**18**の部屋→階段F→**4**の部屋という順路でやり直そう。

4 **11**の部屋でトーチを灯せば開く扉を入ると、鉄格子の向こうに見えていたゴロン専用スイッチの小部屋だ。スイッチをプレスでふみ中央の柱を伸ばしたら、**11**→**4**→**1**→**2**を経由して、マップをゲットした**3**の部屋へ。

⬅左がスイッチをふんだ後の4の部屋の状態。右が柱の頂上にあたる15の部屋の状態だ。青い部分はゴロンパンチで壊せるが、それはまた後で…

3 炎の矢で上段のフリザドを溶かすと、目玉スイッチが現れる。今度はそれを撃てば、台座がエレベーターとなり、**9**の部屋へショートカットできる。

9 ななめ雪の下の足場を通り、階段Cをふさぐ氷を溶かす。

12 階段Cで**12**の部屋に入ったら、ななめ雪をまるまりで進み**13**の部屋へ。

13 ヤメンナーは無視してOK。扉をふさぐ氷を溶かして、階段Dで**14**の部屋へ。

14 2体のダイナフォスを倒すかやりすごし、**15**の部屋へ。

15 柱の頂上は、ここまで伸びている。その足場を渡って、正面の**16**の部屋へ。入口手前のさかさツララで、ハートなどの補給をしておこう。

16 ウィズローブと2度目の対決。基本的には10の部屋と同じ戦法でいいが、移動する足場が増えている。倒せば、**15**の部屋で**ボス部屋のカギ**をゲットできる。

次のページへ ▶

はみだしゼルダ
ダンジョン内の宝箱でなかなか取れないものがあるとき、その中身がカギなのかはぐれ妖精なのか気になるでしょ? カギの入った宝箱は、金色のフチどりがついているのが目印。覚えておこう。

はみだしゼルダ

金剛の剣ゲット以降、カジ屋に砂金を持っていくと40ルピーで買い取ってくれる。「相場だよ」と言ってはいるが、信じてはダメ。マニ屋に持っていけば、200ルピーで買ってくれるのだ。

9 ボスカギをゲットしたら、14（ダイナフォスは無視）→階段D→13（イーノーは無視）→12（ななめ雪をまるまり）→階段C→9の部屋へ。目の前の柱に青い部分があるはず。2カ所とも、ゴロンパンチで破壊しよう。ちょうどダルマ落としのように、柱がそのぶん縮むのだ。

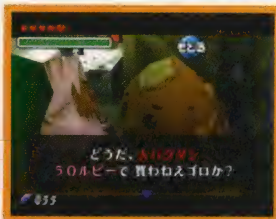
⬅左が、9でダルマ落としする前の12の部屋の状態。右が、9でダルマ落としした後の12の部屋の状態

12 階段Cで12の部屋に戻り、目の前の青い部分をダルマ落とし。ななめ雪で右の足場に移動して、さらにダルマ落とし。ここまでに計4回パンチしたはず。ななめ雪で戻れば、柱の頂上を足場にして、階段Eへ進めるようになった。

⬅左が、12の部屋で1回だけダルマ落としした状態。右がダルマ落としが完了し、階段Eを向いた状態。正面の大雪玉をパンチで壊して進め

15 まるまりジャンプで足場を渡れば、ボス部屋の前だ。

STEP.2 大バクダンをゲットしよう

ゴロンの里の大バクダンの店に行き、大バクダン運びにチャレンジしよう。時間内にゴロンレース場前の大岩を爆破できたら、再びお店に戻ろう。以後、クロックタウンのバクダン屋で、**大バクダン**を買うことができるようになる。

⬆坂道は、先にバクダンを上段に投げておき、まるまりで後を追う。敵はすべて無視して、急げ、急げ

⬆町のバクダン屋では、ゴロンリンクで買うこと。1個50ルピー。危険な商品のため、1個以上持ち歩くことはダメ

STEP.3 大爆走! ゴロンレース

大バクダンでゴロンレース場の入口を開いたら、おまちかねゴロンレースの開幕だ。1位の賞品は、**砂金（ピン）**だ。タイムを縮める走りが勝利につながることは間違いないが、意外なへっぽこタイムでも勝てるときがある。要は、敵のジャマを避けつつ、1位をキープするように心がければいいようだ。ちなみに、一度セーブして時間を戻してしまうと、再びゴロンレースに参加するためにはゴートを倒して春の状態にしなければならない。大バクダンで入口を開けてもムダなのだ。

BOSS 仮面機械獣ゴート

まずは氷づけになっているボスを、炎の矢で起こしてやる。ボスは突然部屋の周囲を走り出すので、まるまりダッシュで追いかけよう。スピードが乗ったときのトゲ状態でボスにぶつかればダメージを与えることができる。これを繰り返せば勝てるはず。走りながら、緑のツボで魔法力の回復も忘れずに。ボスが発射する青い光のタマは、左右に体をふってよけよう。

⬆後半はバクダン＆岩石攻撃をしかけてくる。段差を利用して、上空から体当たりするといい感じ

STEP.4 金剛の剣は最強の武器

山里のカジ屋は、リンクの剣を1日あずかることで**フェザーソード**に鍛えてくれる。しかしこの状態では、刃こぼれをおこしてしまうためいまいち。ゴロンレースでゲットした砂金を持っていき、さらに強力な**金剛の剣**に鍛えてもらおう。

⬅最初の日。ゴートを倒し春にしてから、まずは100ルピー払ってフェザーソードにしてもらう。すぐにゴロンレース場へ

⬆次の日の朝、フェザーソードを取りにいくとき、砂金を持参で。おじさんが「剣を鍛えるか？」と聞いたら、「はい」と答えて砂金を渡そう。最期の日の朝には完成している。セーブしても手元に残るぞ

ハートのかけら

➡ゴロンのほこらの近くにいるアキンドナッツに、沼の権利書を渡す。ゆずってくれたデク花を使って、高い場所にあるハートのかけらをゲット。冬でも春でもお好きなときに

●PART.7● ミルクロード～グレートベイの海岸

エポナに乗って海を目指せ！

最期の日以外は、大きな岩がジャマして入れなかったロマニー牧場…。柵がジャマして進めなかった海方面…。この先、さらに冒険の舞台は広がるぞ！

STEP.1 ミルクロードの大岩を破壊しよう

ミルクロードをふさぐ大岩を、大バクダンで破壊しよう。これで、最初の日から、ロマニー牧場に入ることができる。

STEP.2 おかえりエポナ！

弓矢を持って、とことこ歩いているロマニーに話しかけ、弓の「練習」をしよう。このミニゲームをクリアすると、ロマニーから**「エポナの歌」**を教われる。懐かしいこの歌！ これで**エポナ**がリンクのもとに戻ってくるぞ。

⬆練習は何度もできる。これまでの新記録の1分を抜くと、ゴホービは…？

⬆エポナで走れる範囲は広い。牧場、タルミナ平原以外にも、沼地、海岸もOKだ

STEP.3 エポナに乗って海岸へ

タルミナ平原と海岸をつなぐ道は、エポナに乗っていれば越えることができる。砂浜もエポナで走ることができるぞ。

STEP.4 ゾーラのお面をゲット

まずは海へのワープポイントを確保しておきたい。フクロウの石像は海洋研究所前にあるが、リンクでは上がることができない。Aのあたりにゾーラバンド「ダル・ブルー」のギタリスト、ミカウが浮かんでいるので、泳ぎながら彼を砂浜まで押してあげよう。「いやしの歌」で、**ゾーラの仮面**をゲットできる。

⬅Aで泳ぎながら3Dスティックを上下に動かすと、イルカのようにジャンプできる。これで海洋研究所に上がろう。難しいっす

ハートのかけら

この時点でゲットできる、その他のかけらは、となりの「はみだしゼルダ」をチェックしよう！

⬆ロマニー牧場。ドッグレースの景品。調子のよさそうな犬を選ぶこと。犬の調子は、まことの仮面で判断できる

⬆タルミナ平原。海岸入口そばの岩の下。ハチの巣を壊してから、ゾーラリンクで水中にもぐる。デクババに注意

⬆海洋研究所の水槽のサカナに、5匹のサカナをあげる。各地の隠し穴などからサカナをビンで運べばいい

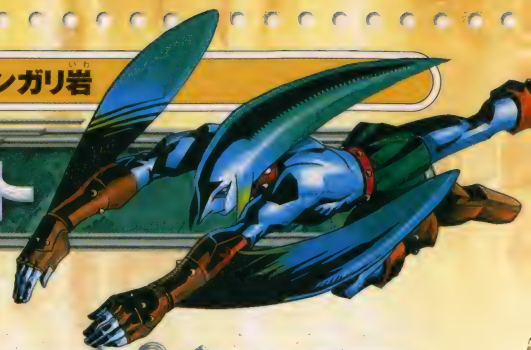
⬅フックショットゲット後、海のクモ館の中。4人のガイコツ兵士たちがいる部屋の暖炉の奥。正しい順番で、カベの飾りを弓で撃つ

⬆海岸マップBの場所。滝の底のライクライクを倒す。地上から弓を撃つとラク

⬆山里からゴロンの里方面に行く途中のふたご島。春になったら氷が溶けるので、ゾーラリンクで水中にもぐる

⬆クロックタウンの宝箱屋。ゴロンリンクでゲームをクリアする。なぜか仮面によってプレイ料金が違う…

はみだしゼルダ

その他のハートのかけら→沼の射的場を2回目パーフェクト（1回目は矢立て）。町の射的場を2回目パーフェクト（1回目は矢立て）。ハニーとダーリンの店3日間パーフェクト。すべて弓が必須。

お待たせ！フックショットゲット

ダル：ブルーのヴォーカリスト、ルルの声を取り戻すために、7つのタマゴを求めて海賊の砦へ。3つめのダンジョンへの道は遠い…。

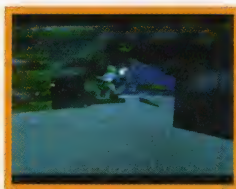
STEP.1 海賊の砦へ向かえ

海洋研究所、ゾーラホールで得た情報をまとめると、要するに7つのタマゴを探さなくてはならないようだ。タマゴを求めて、海賊の砦に向かおう。

フックショットゲット後なら、このマトを使ってショートカットできる

ゴロン専用スイッチ

A B C D

海岸へ

⬆海賊の砦入口は水中にある。ゾーラリンクで体当たりすれば、木を壊して中に侵入できる

STEP.2 まずはCの場所に進もう

海賊の砦に入ったら、まずは4艘の巡視船に見つからないように水中からAの場所をめざそう。陸に上がるときは、マップのレーダーで最後尾の船が通り過ぎたことを確認すること。ゴロン専用スイッチをふめば、Bの場所（水中）に入口が開く。中はほとんど1本道だ。海賊たちはいないが、トラップや仕掛けは多い。やがてCの場所に出られる。Dを通って、ようやくここからが本番だ。

⬅水流につかまると、またBの場所からやり直し。鉄格子のある部屋では、ゾーラブーメランか弓で衝撃スイッチを作動させ進む

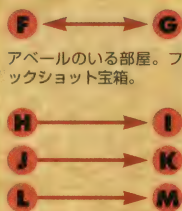
➡望遠鏡のある部屋は、望遠鏡に背中を向けて目の前の空中機雷をゾーラブーメランで破壊し、カベの衝撃スイッチを作動させる。扉を出ればCの場所だ

STEP.3 フックショットをゲット

海賊を弓で撃ち気絶させ、Eの見張り塔からFの入口をめざす。海賊のボスであるアベールが、部屋の上部から見おろせるはずだ。その部屋の宝箱にフックショットが入っている。

⬅この部屋では弓は無効。部屋上部の鉄格子からハチの巣をねらえば、ハチに驚いた海賊たちが逃げていく。フックショットを頂戴しよう

出入口対応表

F ⟷ G
アベールのいる部屋。フックショット宝箱。

H ⟶ I
J ⟶ K
L ⟶ M
それぞれ広場からフックショットを使って入る。計3回海賊兵士とのバトルが待ち受けている。勝てば、次の部屋にタマゴがある。

STEP.4 4つのタマゴをビンで集めろ

フックショットをゲットしたら、4つのタマゴ集めだ。まず1つめは、そのフックショットをゲットした部屋にある。天井にフックショットを刺し、ゾーラリンクで水槽の中に入ろう。タマゴはビンに入れて持ち運べるが、この時点で3個以下しか持っていなければ、いったん海洋研究所の水槽にタマゴを入れ、また戻って来なければならない。もちろん、この後トンガリ岩でゲットする3個を含めた、計7個を3日間で集めること。

⬅シェルブレードは、もぐった状態でRを押しながらBボタンで倒すとラク。ちなみにクチが開いてないときはダメ

➡Jの入口は気がつきにくい。Hの入口の前にあるフックショットのマトのあたりから、さらに上段のマトをねらおう。海賊とのバトルは、金剛の剣があれば楽勝

はみだしゼルダ

海賊の砦攻略前に持てるビンは5つ。コタケの赤いクスリ。ゴロンレースの砂金。ロマニーのオバケ撃退イベント。あとはクロックタウンで1つ。イカーナ方面の墓地で1つ。見つけた？

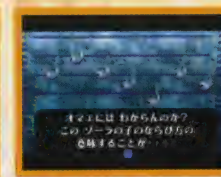
STEP.5 タツノオトシゴにガイドしてもらおう

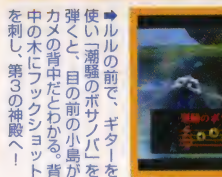
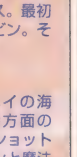
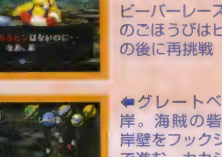
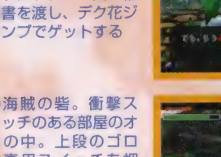
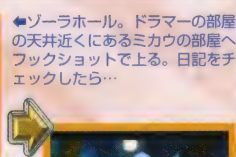
海賊の砦で4つのタマゴを集めたら、残りの3つをさがしにトンガリ岩へ。ここへはタツノオトシゴのガイドなしではたどり着けない。タツノオトシゴは漁師の家にいるが、漁師に海賊の写真を渡す必要がある。写し絵の箱で、撮影しておこう。

⬅海賊の写真は気絶しているところでもいいみたい。ヘンなシュミ…。タツノオトシゴをゲットしたら、65ページのマップC地点へゴー!

➡いったんトンガリ岩から海洋研究所に戻ると、タツノオトシゴのガイドはのぞめない。ビンが2個以下なら、自力で2回めを行くしかない

STEP.6 「潮騒のボサノバ」を覚えよう

トンガリ岩で残り3つのタマゴをゲットしたら、海洋研究所へ。これで7つのタマゴが集まった。タマゴをすべて水槽に放すと「潮騒のボサノバ」を覚えられる。ゾーラのみさきにたたずむ、ルルのもとへ急げ!

⬅トンガリ岩の海ヘビは、最深部ではブーメランで倒そう。中間部のやつは、泳ぎながらバリア攻撃が有効。タマゴは横穴の奥にある

➡ルルの前で、ギターを使い「潮騒のボサノバ」を弾くと、目の前の小島がカメの背中だとわかる。背中の木にフックショットを刺し、第3の神殿へ!

ハートのかけら

⬅ゾーラホール。ドラマーの部屋の天井近くにあるミカウの部屋へフックショットで上る。日記をチェックしたら…

➡ジャパスとセッション。彼の演奏に続き、日記で覚えたメロディをギターで弾く

⬅リーダーの部屋へ行き、リンクの姿でメロディを奏でる。ジャパスの作ったフレーズごと、オカリナで吹くこと

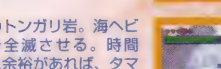
⬅ゾーラホール。ルルの部屋の中にいるアキンドナッツに、山の権利書を渡し、デク花ジャンプでゲットする

⬅フックショットゲット後、海岸のいちばん奥にある滝の上でビーバーレース。最初のごほうびはビン。その後に再挑戦

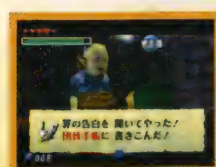
⬅海賊の砦。衝撃スイッチのある部屋のオリの中。上段のゴロン専用スイッチを押して、制限時間内にオリの中へ

⬅グレートベイの海岸。海賊の砦方面の岸壁をフックショットで進む。カカシと魔法のマメ、および泉の水が必要

⬅トンガリ岩。海ヘビを全滅させる。時間に余裕があれば、タマゴ集めに向かったときにゲットしておきたい

⬅スノーヘッド手前。ゴロンジャンプで進む道から見える岩の上。まことのメガネで足場を確認しながら、最後はフックショットを使ってゲット

●EXTRA● ボンバーズ団員手帳

幸せ計画進行中!

本筋の攻略はバッチリ進んでも、団員手帳はなかなか進まないという人に、こっそり教える手帳の中身!

グル・グルさん:1～2日目の夜に、洗濯場で罪の告白を聞いてあげる。お礼にブレー面がもらえる。それを持ってロマニー牧場のコッコ小屋へ行こう。

ナデクロさん:コッコ小屋でブレー面のマーチ(Bボタン)を使い、ヒヨコを連れて行進する。全てのヒヨコを連れ歩いたら、コッコになる。お礼は、超便利な**ウサギずきん**。

バクダン屋のおばば:最初の日の深夜、町の北でスリから荷物を守る。お礼は危険な**バクレツのお面**。荷物を守らない場合は、スリのサコンの盗品が後日マニ屋に流れる。

ゴーマン兄弟:1～3日目の昼にエポナに乗ってゴーマントラックへ。馬レースに勝てば**ガロのお面**をもらえる。イカーナの谷へ行くには、このお面とフックショットが必要。

ロマニー:ビン
クリミア:ロマーニのお面

1日目の昼、ロマニーの「練習」をクリア後、深夜2時30分の約束をする。その時間から現れるオバケを弓で撃退し(このときエポナには乗らないほうがラク)、無事に牧場の牛を守ったら、次の日の夕方6時に、クリミアの馬車に乗ってクロックタウンへ。途中、ゴーマントラックで野盗に襲われるので、弓でミルクを守りぬく。

はみだしゼルダ ミルクを守りぬいたお礼にクリミアさんからもらえるロマーニのお面。これがミルクバーラッテの会員証なのだ。ロマーニのお面ゲット後に、もう1回ミルク守りイベントを成功させると…?

森田 和明 KAZUAKI MORITA

●ボス等の敵プログラム。オブジェクトプログラムのお手伝い。

①ラスボスの「必殺○○攻撃！」は実際に私の夢にでてきたシーンを再現したものです。あと、「つりぼり」ですが、今回はプレイヤーが時間を忘れると世界が滅びてしまうので遠慮させてもらいました。②のんびり釣りでも行ってきます。

滝澤 智 SATORU TAKIZAWA

●中ボス、ザコ敵（一部のNPC）の仕様、デザイン。

①いつもなんですけど、ついつい欲を出して、凝ってしまうんです。デク姫のポニーテールが全部動くようにしちゃったり、スタルキッドの肩や首がはずれるようにしちゃったり。中ボスのデモも、簡単にするつもりがいつのまにか…。で、後で自分が苦労するという完全自爆型。でも、そんなところも見て楽しんでもらえたらホントにうれしいです。②このゲーム、いろんな遊び方ができるようになってます。敵キャラの攻略法もひとつとは限りません。敵と遊ぶときにもいろんな武器・アイテム・方法を試してみましょう。意外なカンタン攻略法があったり、面白い反応が見れるかも。敵だからって目のカタキにしないで、いっぱい遊んであげてください！

岩脇 敏夫 TOSHIO IWAWAKI

●プレイヤー、ゲームシステム、プログラム。

①ゲームシステムの基本部分は、『時のオカリナ』と同じなので、ゲームとしての形は早い段階で動いていたのですが、前作と見た目に同じ様に思えてしまうのが悩む所でした。②今度のゼルダは前回よりも、時間とともにゲームをするので、よりゼルダの世界に入り込めると思います。本当に月が近づいてくるとドキドキします。皆さんもドキドキして下さい。

早川 賢三 KENZO HAYAKAWA

●基本＆ゲームシステム、エフェクトなどのプログラム。

①今回のまことのメガネは前作よりバージョンアップしてます。半透明を正しく出すのにちょっとテクを使ってます。ちょっと重くなったけど（笑）。メガネを使うと重くなるシーンには何か隠されているかも！ 今回の星は実はプレイヤーの名前によってほとんどの星の配置が決定されているのです。夜になったら自分だけの星座を探してみてはどうでしょう。②じっくり腰をすえてプレイして下さい。そんなゲームです。

葛原 貴光 TAKAMITSU KUZUHARA

●町人や敵キャラのプログラム。

①町人系では、ボンバーズが苦労させられました。以前は、毎日逃げる場所が違っており、さらには夕方になれば、いなくなってしまうという時間制限つきで、かなり激ムズでした。現在は24時間作戦展開中なのでご安心を（笑）。最初は、隣のチンクルを狙っていた、ということも秘密です。ウィズローブも思い入れのある敵キャラの一つです。これまた以前は、間違って分身に攻撃を加えると氷ならアイスキースに、炎ならファイヤーキースに化けてきてたし、さらには各魔法が床に着弾すると、フリザドやファイヤーキース×3が発生して、手がつけられない強さでした。なんか、こんなのばっかりですね。②「完全なエンディング」を見ようとするとかなり大変だと思います。あきらめずに遊んでください。何度でも、やりなおしができる、人生なのですから…。

佐々木 誠 MAKOTO SASAKI

●自然環境＆デモシーンのプログラム。

①今作に入って最初に担当したキャラが、相棒妖精チャット＆トレイルでした。知る人ぞ知る、今回最も名前が変更されたキャラクタではないでしょうか？ 私のプログラムには、いまだに【デモ用「ナビィ」じゃなくて「ベル」と思いきや「チャット」】、【黒妖精「モンド」と思わせて「トレィル」じゃないよ「トレイル」】という、ふざけたコメントが残っております。②この世界での3日間、様々に天候も変わります。その場所を攻略する日、時間帯によって他人とは違う印象を持って頂けるのではないかと思います。「ああ…密林地帯は、いっつも雨降りの中をとびはねとったなあ～」とか…。謎解きに疲れたら、「ぼーっ」と歩き回って自分のお気に入りスポットを探して回るなんてのも、いかがなもんでしょう？

梅宮 浩 HIROSHI UMEMIYA

●敵プログラム。

①敵を多く出す部分で、できるだけ処理落ちしないよう工夫するのが大変でした。②今回のゼルダは3日間を繰り返すという、ちょっと変わったシステムで、時間の流れでイベントが発生したりします。イベントを発生するかしないかで後の展開が変化するのもありますし、クリアする分には見なくてもいいイベントも多数存在します。3日間いろいろ試して、ゼルダの世界を十分に楽しんで下さい。

住吉 伸啓 NOBUHIRO SUMIYOSHI

●人（アンジュ・ポストマン等）関係のプログラム。

①今回は常に時間が流れるということで、NPC達もいろいろとスケジュールを持つことになり、前回にくらべて、そこで生活している感じがだせたのではと思います（その分、前回より大変でしたが…。特に、アンジュ・ポストマンの2人）。②ゼルダのようなゲームでは、謎解きや、敵との戦闘なんかがメインになってしまいますが今回はNPC達にも目を向けてやってください。全員個性があっておもろいですよ。あっ、あと宇宙人撃退イベントの前に、ロマニーに風船割りゲームを「練習」と言ってさせられますが、実際の撃退時には馬に乗らない方が楽です。はい。

山田 洋一 YOICHI YAMADA

●メモリー管理など、プログラムコーディング用システム設計。

①初期のキャラ変身のテストでは、リンクのモーションでキャラクターがゴロン達でしたので、馬に乗ったゴロンとかがいました。ストーリー上なくなりましたが、かわいかったです。拡張メモリーで、たくさんのキャラが、いろんなモーションをしてくれます。デザイナーさん達のセンスが生きる細かなキャラのしぐさを見て楽しんでください。②『ゼルダの伝説』という世界観で、作り手も、いろんな遊びをクリエイトしています。ユーザーさんも、遊び手として、いろんな楽しみ方をぜひみつけてください。「自分は、このゲームでこんな事して遊んでいるよ！」ていうのがあると、とてもうれしいです。

松谷 賢治 KENJI MATSUTANI

●地形/コリジョン（3Dの当たり判定）チェック処理、馬関係のプログラム。

①既に前作で3D空間内で遊べるシステムはできあがっていたので、どれだけ磨き上げるか、どのような処理を付加して、違いを見せるかが大変でした（右下マップの部屋切り替え時にスクロールの処理を入れたり）。とは言え、システムを変えなかったことにより、前作を越えるような量ながら、変えなかった部分に関しては前作よりスムーズに開発できたと思います。②私はツールで関わったのですが、前作や他のゲームと比べてもキャ

ラクターのスケジュールの処理は非常におもしろく仕上がっていると思います。今までプレイヤーの行動を受けるだけだった人々が、自分で行動しているのを見ることは他ではできない体験だと思います。前作同様3D空間で楽しく遊べるゲームに仕上がっていると思いますし、更に追加されたお面システムやスケジュールシステムなどにより、不思議な世界を楽しめるようになっています。世界を救うために積極的に行動するのも自由ですし、本筋から離れて道草を食うのも自由なので(笑)、それぞれ皆様の好きなように楽しんでもらえると嬉しいです。

①タルミナに住む人々のセリフの中に我々のキモチが入っています。その1…開発が大詰めになったとき、スタッフ達は、「ッシュ！今夜もテツヤか…完成すんのかな、コレ」「ッシュ！やっぱりテツヤか…間に合うかな、コレ」(by大工)。その2…開発が大詰めになったとき、家庭と仕事にはさまれた、ディレクター達は、「…ヨメさんの話は、やめようよ」(byドトール町長)。その3…作品が完成したとき、我々は、「大変な目にあいましたねえ…」(byお面屋)。②今回のリンクはいままでの「世界を救うために戦う勇者リンク」というより、自分に関わった人々のために戦う「一人の少年リンク」として描かれていると思います。ですから、できるだけ多くの人々と出会い、その人々の悩みを解決してエンディングをむかえてください。そうすれば、普通にゲームを終わらせただけではわからなかった人間関係やストーリーが見えてくるはずです…たぶん。我々からユーザーに一言、「アナタならきっとうまくいくはずです。自分の力を信じなさい…信じなさい…」(byお面屋)。

①なかなか通してプレイしてみる時間がなかったため、確認作業が遅れました。②前作と違い、のんびりと歩き回っている余裕がないかもしれません。そこをあえて観光気分で見て回って下さい。新しい発見があるかもしれません(あらさがしはしないでネ)。あと、なるべく攻略本を見ないでプレイして欲しいものです。

①私は家庭用ゲームを作るのは初めてだったので、わからないことも多くとまどいもありました(99年9月途中入社)。そこでまず大変だったのがゼルダメンバーの顔と名前を覚えることと、N64のハードの癖、性質を理解することでした。N64の癖を自分のモノにできてきたのも終盤にさしかかってからですね。コース変更、地形変更は何度も繰り返され、最終的にはベストな形で出せたと思います。②今回のゼルダって、基本的に純粋なキャラしかでてこうへん所がいいですね。それぞれのキャラが自分の仕事(特徴)を最後(終末)まで全うしている姿は、最近の自分には欠けてるもの(あれ？)やったりして。これからはちょっと、ポストマンを見習おうと思いました。最後に、自分が担当したマップは何度も行かない場所なのでたまには遊びに行ってやって下さい。

①全体的な印象を前作といかに変えるかという点。今回は今までにない独特の物にしたかった。②あきらめずに気長にプレイして欲しい。時間がかかればかかるほど謎を解いたときの喜びも増すはずです。

①雪山の神殿での雪や氷のイメージを出すのには相当時間をかけました。②リンクだけでなく色々なキャラクターやお面を使って、遊んでみて下さい。

①前作のシステムを使いつつも、時計やスケジュール帳等、表示すべき情報量が今回は前回にくらべ増えたので、それをどう整理してデザインするかが難しかったです。例えば時計などは、今回のゼルダ全般のイメージ、時計としての見やすさに加え、前回の表示上にのって違和感がないこともミックスさせて調整した結果のデザインなのです。前回使用した表示と、今回新しく加わった表示のデザインをお互い近付けて、今回のゼルダのイメージに合うようにデザインしていくというのが、難しくもおもしろかった部分です。②今度のゼルダは、様々なキャラクターにそれぞれのドラマがあり、リンクがそのドラマに関わることもできます。スケジュール帳に表示されていくのがその部分です。すべての人のドラマに関わらなくてもクリアは可能ですけれども、実社会でも「人に関わらなくてもいいけど、関わることで世界が広がる」、ということがあるように、その様々なキャラクターと関わることが今回のゼルダの世界を知ることにつながると思うのです。ぜひ多くのキャラクターに関わって、ゼルダの世界というのを楽しんで欲しいと思います。

①月落下デモがどうにも迫力が出ず、苦労しました。最終的には、エフェクト担当の黒梅君の頑張りのおかげでいいものにできたと思っています。タイトル・ループデモは必ずどこかにリンクが座っていますので、おヒマな方はさがして見て下さい。②自分の不幸を前面に押し出すアンジュよりも、さみしい気持ちを隠して笑っているクリミアの方がいい女だと思いますが、どうでしょうか？

山口 一美
KAZUMI YAMAGUCHI
●マップデザイン。主に宿屋やお店などの屋内

①限られた容量でお店でお店ごとの個性を出すのが大変でした。また、前作以上に表情豊かで個性的なキャラクターが生活している空間を造る、という点でも苦労しました。ちなみに宿屋のトイレは仕様書に書かれていなかったのですが、空いたスペースに造っておいたところ、いつのまにかあのようなイベントが入ってました。②今回のゼルダは寄り道をしたり、ちょっと立ち止まって辺りを見渡すと前作より何か新しい発見があります。それはハートのかけらだったり、キャラクターの別の一面だったり。これは実生活でも同じことだと思います。見なれた景色にだって、発見があるはずです。「ゲームをしている時だけでなく、ふつうに過ごしているときもそんなふうに世界を見ると楽しいよ」というのも、ゼルダの隠れたテーマじゃないかなぁ、と思っています。

①入社して間もない頃から地形を作らせてもらいました。いろいろと分からないことばかりで、はじめの頃に作った地形はほんとに恥ずかしいです。毎日、チョコレート系のお菓子を机の中に常備してました。座り仕事なので、きっと、このプロジェクトが終わる頃には体重が1.2倍にはなってるだろうなって怖かったです。案の定、終わった今…。ため息がとまらない。②残そうかどうか迷ったんです。それでも、(こっそり)いたずらを残してしまいました。コタケさんのいるカウンターの裏側とかは…Z注目をうまく(ちょっと難しいかも)使うとあります。

前川 里美
SATOMI MAEKAWA
●NPCキャラクター制作。

①NPCキャラクターは、少ない骨数・ポリゴン数で、いかに見せるか、という事を常に考えて制作します。ユーザーの方に感情移入して見てもらえるように、モーションや表情などでキャラクターの性格を出せるように努めました。キャラクターを作るときは、たいていモデルがいます。たとえば…サル→飼っていた子ネコの「にゃーちゃん」。どっちかっていうと顔はネコっぽいでしょ？！ カメイワ→当時、きんさんぎんさんのニュースが流れていたので、亡くなられた「きんさん」等々…。おまけ…ビーバー兄弟には、名前があるんです！(勝手につけました)弟…Shtick(枝を持っているので)兄…Twig(泳ぎ方から)。シュティック&トゥウィッグでーす！②私達は今、まさに世紀末を生きていますが、この『ムジュラの仮面』にも世紀末的な、終末を迎える様々な人々、キャラクターの心境、行動などが、それぞれ違うストーリーで表現されています。そのいろいろな人間(キャラクター？)模様に注目して頂きたいです。世紀末を生きている皆さんにも、終末を迎えるとき「自分なら…」と、同じ心境になって感じとって頂けるのでは…と思います。

TO NEXT PAGE...

白井 太 FUTOSHI SHIRAI

●フィールドセット全般。

①今回は3日間という閉じた世界を作り込むということだったので、場所によっては刻一刻、敵や人物などの配置が変わっていきます。そのぶんボリュームは単純に3倍になるわけで、ミニゲーム等の調整作業には時間がかかりました。例えばボンバーズ。初めは日ごとに居場所が変わり、しかも店の中の木箱の中なんかに隠れていましたから「ボンバーズ探しで3日間終了」って事もありました（笑）。全然ダメじゃんって言われて、結局5人とも固定位置に。また、ビーバーレースのように毎日コースが変わるものもあります。「あ、ここ昨日と違う」とか「1日目より2日目の方が簡単だ」とか3日間システムならではの発見や喜びを沢山して頂けたら幸いです。②お待たせしました。心ゆくまま「大冒険」して下さい！

池松 真一 SHINICHI IKEMATSU

●ダンジョン（沼、水、岩）他、デザイン。

①リンクのアクション性能がバラエティー豊かになったので、それを活かす地形の設計、調整に苦労した。前作とは違う印象にしたかったのでイメージ、ネタ仕込み共、特に気を使った。②制作者サイドが言うのも何ですが、とても面白いゲームだと思います。キャラクター達に深みが増したせいか、よりゲームに没頭しやすく、ドラマチックな体験ができ、何か奥深いです。もっと、ゲームの住人達と話をしてみたい、別な所を探してみたい等、好奇心がそそられます。

中村 元 HAJIME NAKAMURA

●ダンジョンのいろんなものの配置。

①難易度の調整です。ひどいゲームにならないようにしたつもりです。ただし簡単になってしまってもつまらないので、そういうところは気をつけました。②がんばってプレイすると、がんばっただけの結果が得られます。苦労するかもしれませんが、がんばってのりこえると、きっといいことがあるでしょう。このゲームはがんばりがいのあるゲームだと思います。

尾山 佳之 TOSHIYUKI OYAMA

●キャラクター（NPC）デザイン。

①キャラクターの発注をうけて、自分なりにラフスケッチをしてみてチェックをしてもらっていたのですが、かなり自由にやらせてもらいました。その点では、ほとんど苦労はありませんでしたが、初めてのゲームの制作で何も分からないので、ゲームの中でキャラクターが映えるようにモデルなり、モーションなりに気を配ることができず、まわりの人の助言や、協力のおかげで作ることができました。また、キャラクターを考える時、青沼さん、高野さん、小泉さん、春花さんや他の人達との雑談の中からおもしろいアイデアがどんどん出てきて、キャラクターがだんだん、ハッキリとできて行く事が、すごく刺激があって楽しかったです。②旅をしてみて疲れてきたら、ちょっと寄り道して色々なお面を集めてみたり、色々なお面をかぶって色々な人に話しかけてみたりして、のんびりとゼルダの世界を歩き回ってみて下さい。また違った世界が見えてくると思います。

四方 宏昌 HIROMASA SHIKATA

●地形制作担当（タウン・ロマニー地方・イカーナ地方）。

①町の大きさと、複雑さや入りくみ具合の調整に苦労しました。「見知らぬ異国の町、自分がどこにいるかもわからない不安感、心細さ」みたいなものを表現していこうと、複雑に作ってきたのですが、「ぜんぜんわからん」「1日プレイしたけど分からない」などの意見が多くそのたびに調整を繰り返してきました。今ではいい具合に迷子になってもらえるのではないかと思います。②今回のゼルダは、前回にはなかった不思議さやヘンテコさがあります。ぜひ一度このヘンテコな世界を歩いてみて下さい。

稲垣 陽司 YOJI INAGAKI

●サウンドプログラム作成。SE作成（敵に関するもの以外）。

①今回は続編なのでプログラムや効果音のほとんどは流用できるだろうと思っていましたが、終わってみれば効果音の総数は2000を越えていました。見かけ上は前作から倍増となるわけですが、流用したものは700個程度なので、よく短期間で前作以上の数を作ったものだと我ながら感心してしまいます。こんなに効果音の多いゲームは他にはないのではないでしょうか？②前作からあったサラウンドモードが進化し、ドルビーサラウンド対応となりました。今回は前後の音の動きがスムーズになったので聞きやすくなったわけですが、何と言っても専用アンプを通して聞くことによって、広がりのある空間を体感できるようになったのは大きいです。基本的に効果音に臨場感を持たせるような使い方をしていますが、お店などのラジオスピーカ音楽にも対応していますので、専用アンプとリアスピーカをお持ちの方は、是非N64をつないでフィールドやお店の中などをぐるぐる回ってみて下さい。すべてがリアルタイムに処理されていますから、映画やCD-ROMゲームのムービーとは違ったサラウンド効果を体感できると思います。

春花 良紀 YOSHIKI HARUHANA

●キャラクターデザインとその監修とか。

①とにかくスケジュールがタイトだったこと。しんどかったー。リンク関係やりながら、他のキャラクターの面倒をみるのは大変。楽しいけど。あと、お面のデザインはギリギリまでやってました。難しい。基本的にはリンクがみっともなくなるよう心掛けました。どうでしょう？ 今回は「王道」をやる必要がない分、個々のパートの発想が軽やかだった印象があります。こういうときの倫理って大事だなー。で、みんなの発想が相乗して仕上がっていく感じが、今まで以上にあったのはスゴかったです。②ユーザーのみなさん、もう終末は迎えられましたか？いかがでしたでしょうか？ ちょっとした野心作に仕上がったとスタッフは自負しています。ところでミラーシールドのデザインはいかがでしたか？

河越 巧 TAKUMI KAWAGOE

●ムービー部分の制作。

①大妖精がリンクに回転斬りを手取り足取り教えてくれるというシーンがあったのですが…最終的なロムには入れることができず、残念！②各キャラクターの演技力に注目してください！

疋野 光啓 MITUHIRO HIKINO

●敵、NPCのSE（効果音）作成。

①規模の大きなゲームの分、膨大な数のSEが必要で、とにかく容量との戦い、時間との戦いでしたが、個性豊かな鳴き声等、おもしろ味のある音にこだわってキャラクター達の様々な表情を表現しました。②様々な話が3日間に詰め込まれていて何度プレイしても、どのような解き方をしてもとても楽しめると思います。

臼井 健太 KENTA USUI

●ダンジョン設計その他色々。

①難易度調整…永遠のテーマです。あと、『マリオ64』からずーっとですが、3Dダンジョンは仕様書が書きにくくてツライです。頭の中の3Dのイメージを一度2Dの仕様書にして、その後、デザイナーに3Dに復元してもらう…（だから、あんまり仕様書書いてないです）。②自分のアタマで考え、探求する喜びを存分に味わってください。

竹村 啓 HIROMU TAKEMURA

●フィールドマップデザイン、ミニゲームマップデザイン。

①一般に人数の多い開発には、制作者のさまざまな個性をどのように1つにまとめるかが大きな問題になることがあります。1人のデザイナーを冠にする等まとめ方はありますが、ゼルダの場合、互いの強烈な個性をぶつけあい、結果うまく調和したように感じられました。そこで、自分は絵心ではかなりの人にかなわないと感じたため、ポリゴンゲームの利点である空間をかなり意識して制作しました。一人称（擬似的ですが）のゲームとして、神様の視点ではなく、個人の体験としての空間をかなり模索したつもりです。ゼルダというゲームはとにかく懐が大きく、個人の個性ではびくともしない、そのような制作体制に、クリエーターとしてかなり恵まれたのかもしれません。②今回のゼルダは、前回までと異なるシステムや登場人物との関わりのため、プレイする人によって、かなりゲームの進め方が異なってくると思います。工夫次第で、遊び方や感動が変わってきます。いろいろな発見もあります。どうかじっくり遊んでみて下さい。

「ランドネットでインターネット初体験」って読者も結構いるんじゃなかろうかってことで、今回はインターネットの基本中の基本ってなお話をしようと思います。これさえ読めば、キミはもうインターネットマスターじゃ！（誇大な表現が含まれています）

というわけで、超ひさびさに質問はがきからじゃないお題です。そもそもインターネットとはなんなのか、というところから始めようか。

一言で言うなら「世界中のネットワーク同士を接続したネットワーク」かのう。もともとはアメリカの軍事用だったそうじゃ。情報の中央集中を避け、離れた場所にある複数の機関をネットワークで接続したのが始まり。もし攻撃を受けても、情報の損失は最小限に抑えられるわけじゃ。10年ほど前までは学術利用限定だったんじゃが、誰でも自由に使っていいことになってから、急速に世界中に広まり、今に至っておる。まあ、ネットワークの集まりそのものがインターネットなんだってことだけ押さえておけばええです。要は、自分のコンピュータから、世界中のコンピュータへアクセスできるという、すんげえ仕組みがインターネットだってことじゃ。

■ホームページ

さて、おなじみの「ホームページ」（=サイト）じゃが、これは誰でも作成して公開してええことになっており、インターネットを通じて世界中どこからでも見ることができる。日記を書いてもいいし、掲示板で雑談をしてもいいし、商売をしても、なにをやってもいいのじゃ。そんなホームページを見るための仕組みを「World Wide Web」という。「ウェブ」ってのはクモの巣のことで、世界中のたくさんのホームページ同士が相互に繋がっている様子をクモの巣に見立てているんじゃ。

で、そのホームページのデータを置いていたり、ネットワーク同士を繋ぐ役目をするコンピュータを「サーバ」という。学校や企業は自前のサーバを持っており、インターネットに直結している（つまりインターネットの一部になっている）が、一般家庭ではそうはいかん。家庭からは電話回線やケーブルテレビ網などを通じてランドネットなどの業者のサーバへアクセスし、そこからインターネットへ接続しておる。ホームページも、自分のパソコンの中に置くわけじゃなくて、業者のサーバを間借りしてその中に置かせてもらう形になるわけじゃ。

■URL

http://www.pc.mycom.co.jp/64dream/index.html

何となく見たことあるじゃろ。これは64ドリームのホームページの住所じゃよ。この住所のことを「URL」とか「アドレス」と呼んでいるぞ。「http://」は決まりモノ、「www.pc.mycom.co.jp」の部分がサーバの名前じゃ。「www」は「World Wide Web」の略で、「co.jp」は日本の会社という意味じゃ。これは、毎日コミュニケーションズのサーバにある「64dream」というスペースの中の「index.html」というページを指定したURLということになる。このURLがわかれば、世界中のどんなホームページでも見ることができるのじゃ。

そのURLを探すためのものが「Yahoo!」などのサーチエンジン。サーチエンジンは住所録のようなもので、「N64」などのキーワードを入れると関連した情報を載せているホームページのアドレスを即座に表示してくれるのじゃ。

■リンク

ホームページ内には、他のページへとジャンプする仕掛けを置くことができる。文字や画像をクリックすると、指定されたURLへ飛ぶんじゃが、その仕組みを「リンク」と言うのじゃ。飛ぶ先は同じホームページの中だったり、別のホームページだったり色々じゃが、どこに飛んだかはURLを見ればわかるようになっている。次々とリンクをたどってページを渡り歩くことを「ネットサーフィン」なんて言っておるな。最近は使わんか？

■Eメール

64forum@pc.mycom.co.jp

これは64ドリームの読者投稿用メールアドレスじゃ。URLと似てるが「毎日コミュニケーションズのサーバの64forumさん」という感じじゃな。メールソフトを使ってこのアドレスへメールを送信すれば、編集部の誰かが読んでくれるのじゃ。仕組みの話じゃが、メールも直接相手へ届くわけじゃない。相手が所属するサーバの中の郵便受けのような場所にいったん保存されて、相手が受信操作をしたときに初めて手元に届くようになっておる。手紙はいくら配達されても、相手が郵便受けを開けて受け取らない限りは読まれないってわけじゃな。

…てなところで誌面尽きたり。仕組みの話に終始してしまったが、魅力の方は本誌を含めいろんなところで紹介されておるからな。興味があるなら、とりあえず始めてみてはどうじゃろうか。面白いぞ。

今月のデス仙人

やっとプレゼントのドクターペッパーを発送しました。不審な液体入りの封筒を抱えて郵便局に走ってくれたもっちー担当、どうもありがとう。わしが言うのもなんじゃが、あの時のもっちーは怪しい人物じゃったと思います。当選者諸君は、よかったら感想聞かせてね。「ドクターペッパーごときでマズイなどとは甘い！」というお手紙も届いていたりしますが、あれは天下の一流企業のコカ・コーラ社が堂々と発売してることに意義があるのじゃ。マイナーな輸入飲料ならもっとマズイのはいっぱいあるぞ。例えば横浜の中華街などで売ってるドリアンの缶ジュース。生ゴミの絞り汁並みの破壊力です。

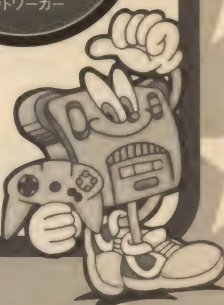
↑「シレン2」を楽しみにしつつ、仕事の合間にウインドウズ版シレン。パソコンは仕事しながらゲームできてしまうので、意志の弱い人は困るのじゃ

©CHUN SOFT

はみだし仙人

Q メモリー拡張パックとハイレゾパックは同じなの？（青森県／ペッパー飲んだことない人）

A 同じです。ああユーザーを迷わせる罪深き任天堂よ！　安心してムジュラ遊んでね。

質問募集　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

これが、大渕さん流英語の勉強法。わざわざ駅○留学しなくたって、全然OK!!

前回のお約束通り、今回は英語についてのお話です。先月も書いたように、ネットが広く普及するようになると、情報がこれまでに考えられなかったようなスピードで、しかも世界規模で広がっていきます。政治経済に関するニュースはもとより、映画や、音楽、それからゲームに関しても、ネット上で海外の情報がいちはやく手に入ります。

ネットが普及してゆくにつれ、そうした情報だけでなく、物もまた移動するようになります。具体的には、個人輸入の普及がその一例です。

一昔前なら、輸入品といえば大抵は高級品でした。また、欲しい商品を個人で輸入するとなると、さまざまな手続きを経なくてはならず、気軽に個人輸入、というわけにはいきませんでした。それが、今や随分と様変わりしました。クレジットカードさえあれば、衣服や書籍、音楽CDからゲームまで様々なものが、ネット上で実に簡単に手に入るようになったのです。

そのようなオンラインショップは、大企業のサイトから個人がやっている小さなものまで色々ありますが、amazon.comやexpress.comなどは、ネットをやらない人でも一度は名前を聞いたことがあるかもしれません。

かくいう私も、そうしたオンラインショップをよく利用しています。つい最近も日本未発売のN64ソフト「Ridge Racer 64」を購入しました。価格は約¥5600(送料別)。日本でもごく一部に日本未発売のゲームを扱っている店がありますが、送料を含めても、そういう店で買うよりも安く手に入れる事ができます。

また、こうした個人輸入で最近非常に印象に残ったものに、DVDソフトがあります。ハリウッド映画の多くは、アメリカで公開されてから半年から1年以上経ってから日本で公開されます。ところが、ここ1、2年の爆発的なDVD人気を受けてアメリカでは、日本での公開を待つまでもなく、DVDソフトが発売されるようになったのです。たいていのDVDソフトはおまけ要素が盛り沢山です。

このおまけ要素の付いたDVDソフトが、日本公開以前かそれとほぼ同時に、国内の映画館入場料よりも安い値段で手に入ってしまうのです。

ご存じの方も多いと思いますが、海外で販売されているDVDやゲームソフトは、そのままでは日本国内の再生機で使うことはできません。それでも最新のもの、日本で手に入らないものに触れたいという気持ちを押し止めることはできないようです。

ですが、こうしたネット社会の恩恵も、英語の壁の前に、尻込みしている人も多いようですね。そこで、私自身の経験を元にして、いくつかアドバイスをさせていただきます。

実は私は、学校の英語というものは、あまり一所懸命にやった方ではありません。落第するほどでは無かったものの、とびきりよくできた、という事もありませんでした。

自分にとって、英語を理解するのに一番ためになったのは、むしろ独学でやったことでした。ある時期から、英語力をつけようと思い立ち、アメリカのニュース番組や、好きなテレビ番組(主に、ザ・シンプソンズ)を、副音声の英語で見るようにしたのです。ビデオに録画して、英語で何度か見た後で、改めて吹き替えで見直しました。

比較的小さな頃から洋楽を聴いていたので、少しは英語に耳が慣れていたかと思いますが、それでもはじめのうちは、ほとんど意味が分かりませんでした。それでも、同じことを(飽きもせずに!)続けているうちに、少しずつながらも理解できるようになっていきました。

もちろんそれと並行して、わからない単語や疑問に思った表現を辞書で調べたりもしました。こうした地味な、努力を1、2年と続けてゆくと、かなりの英語力、主に聴く力が付きます。読む力に関しては、やはりひたすら文字を読むことにかかっていると思います。

テレビにしても、読書にしても、とにかく自分の興味のある事に関するものを選ぶことです。興味のないものは、いくらやっても身につかないような気がします。何より、持続できないでしょう。そしてもちろん、学校の英語が役に立たない、という事ではありません。基礎的な知識があるかないかで、あとあと随分違ってきます。

なんにしろ、一番肝心なのは本人のやる気です。高いお金を払って英会話学校に行っても、あるいは独学で勉強するのも、ものにできるかどうかは、すべて本人のやる気しだいです。

英語が分かれば世界の全てが分かる、と言うわけではありません。でも、少なくともその出発点に立つことは可能です。特に若いうちは、時間も、それから柔らかい頭もあるのですから、ぜひチャレンジしてみてください。

ところで、今回の原稿は今月号のE3特集の取材に出かける直前の、慌ただしい中で書いています。世界最大のゲームショウということで、とても興奮しています。その取材の成果は、86ページからの「毎月新聞 拡大版」に出ていますので、ぜひご覧ください。それではまた!

今回の「インプレ」ページには、いつもと違うところが1つあります。さて、どこでしょうか？

ゼルダの伝説 時のオカリナ

基本に返りたい…

山形県・みずきさん

友人が今年に入って『時のオカリナ』を買いました。私自身が1度クリアしてから立て続けにプレイして、4周目に入っていた頃でした。その友人には「今、ゼルダにハマってるんだよー」としか言ってなかったのに、たまたま2人で行ったショップで安く売られているのを発見した友人は、ゼルダのソフトを手にとってくれたのでした。

その後しばらくたってから、友人に電話をしたときに「剣が見つからなくて先に進めない」と言われたので、宝箱のある場所を教えてあげました。すると友人は、岩の転がっているところまでは行ったけれど岩に気を取られてわからなかった、とのこと。さらに、剣を探すために迷いの森に入り、しかも狼をやっつけたというのです。武器なしで？ と思いましたが、それはお店で買ったデクの棒で戦ったそうです。狼って森の聖域入り口にいる奴のこと、なんでしょうね。そんな友人のプレイ話を聞きながら、ああ、私も初めは岩につぶされたり、スタルチュラ（特に大）が怖くて戦いたくなかったりしたな、と初プレイの時の事を思い出しました。今ならスタルチュラなんてフックショットで「サッ、バシュ、サッ」と、まるでガンマンの早撃ちのようにやっつけちゃうし、デクの棒を使って戦うことはまずないし。水の神殿と闇の神殿をクリアしないで魂の神殿をクリアしたり、なんてこともやりました。

電話を切った後、なんだか私は何度もプレイしているうちに基本的な楽しみを忘れてしまっていた気がしました。

もちろん、2周目には2周目の、3周目には3周目の楽しみ方があります。けれども私は今、友人のように初心にもどって『時のオカリナ』をやりたくなってしまいました。もう無理かもしれませんけど…。

バス釣りNO.1決定版！

釣りバカです

福井県・神谷紫蘭

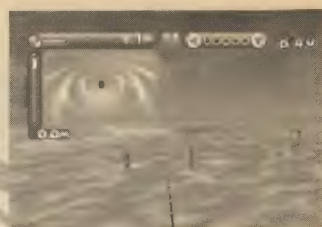
はっきり言って、私は釣りなんて全く無縁だったんです。買った理由もただ、「糸井さんのだから」でした。でもこのゲームはすごいです。

まず、初心者にも解りやすい丁寧な解説、それの量に驚きました。ルアー釣りのコツ満載っ！簡単な悩みがすぐ解決していくし、すごい作りこんであるなぁと思いました。

かかすみからボート釣りなんですが、このボート釣りというのは飽きない楽しさがあると思います。釣る場所、方向自由。始めは「どこへ行けばいいかわかんない」と嘆いていたんですが、ギョタンで、魚やストラクチャーを探してキャストして釣る楽しさと言ったらもう！最高です。やっているうちにポイントやコツが分かってきて、自分で推理できるようになると、完全にハマってしまいます。

そして、このゲームはものすごく自由です。釣りゲー全般に言える事かもしれないんですが、私はこういうゲームが大好きです。いわゆる、攻略していくルートが決まっていないんです。ちよっとしたコツや経験で先に進んでいく、やり甲斐があるゲームです。

そして今、私は、かなりの釣りバカです。「ここはポッパーのあとワームかジグ落としこみ」とか、「赤ワームのずる引きとヒラウチでいける」とかよく言ってます。ワーム大好きです。釣り経験が無い私ですが、リアルな動きをしていると思います。弱った魚のような動きに見とれてました（恥ずかしい）。

とにかくこんなゲームめったに無いのでたくさんの方にプレイしてほしいです。あと、お買いの方はつりコンをゲットする事をお忘れなく。ファイトで心臓バックバクなプレイができますよ。（笑）これも釣りゲーのだいごみでしょう。

F-ZERO X EXPANSION KIT

熱い制作ツール

東京都・エフゼラ～

いや、こんなアツイ、楽しい「作る」ゲームははじめてですよ。「RPGツクール」をやっても、全く反応しなかったこのオレがこんなにハマるとは！ やってみて、まず思ったより操作が全然簡単だったのに驚いた。1時間くらいで操作をマスターできました。ゲームクリエイターを目指す僕にとってこのソフトはホントにうれしい！ 限り無くゲーム開発に近い事を体験できた事は貴重な体験です。

クリエイトマシンモードもサイコー！やっぱりMyマシンでMyコース疾走は…たまらんです。

パーツ数も少なく見えても案外多く感じる。セッティングも結構イジワル。あともう1ランク！って事がよくあって…。すっごい絶妙に制限されてますね。

では、最後に欲を言わせてもらいます。コース名、マシン名はもっと文字数を増やして欲しかった…。アイデアはたくさんあるんですが、8文字はチョット厳しいです。

もう1つはコースのニックネーム。つけたかったなあ…「ハーフパイプループ」とか…。

いろいろ言わしてもらいましたが、やっぱりこのソフトはいいです！最高です！

DD会員になって、カセット持ってない人！カセット買いなさい！やりなさい！損はしないよ！絶対に！

はみだしインプレ

ドラキュラ外伝が面白いんで友達に本体ごと貸しました。今では私よりかなり上手い感じー（熊本県・ひげニコラ）

読者の手紙から N64フォーラム

いーかげん春も終わって、もうすぐ夏も近いかなーなんてなことを考えている今日この頃。
なんつーか、夏本番みたいに蒸し暑くもなくって、いい季節だよね。
こんな季節はバイクで出かけると、とっても気持ちいいぞ。
でも、調子に乗りすぎると、事故って痛い目を見るので要注意！って、それは俺か…（泣）。

任天堂の今後の戦略について

?県・反骨心の人

任天堂の今後の戦略について疑問がある。任天堂は次世代機とし「ゲームボーイアドバンス」「ドルフィン」を発表した。「ゲームボーイアドバンス」については、コナミとの合弁会社「モバイル21」の設立や、電通との合弁会社の設立など積極的な戦略を示した。

これは、次世代の携帯電話を危険視したあらわれだろうと思う。携帯電話は性能が向上し、ゲームまでもできるようになった。任天堂としては、今現在の収益は「ゲームボーイ」に依存しているからなおさらのことだろう。「携帯ゲーム」の分野も切り崩されてはこまるということだろう。

反面、「ドルフィン」については全くもの静かな感じを受ける。5月に松下電器との提携を受け「ドルフィン」を発表したのだが、その日から全く情報がない。

発売日まで1年足らず。PS2も発売され「ドルフィン」も発売前から世間を盛り上げなければいけないはず。PS2は発売1ヶ月で約140万台出荷した。後発となるドルフィンは、この驚異的売り上げを見せるPS2を追いかける立場になる。任天堂の今の静けさは「ドルフィンに対する熱意が見られない」とユーザーに思われているのではないだろうか。突っ込んでいうと、もはや「ドルフィン」にはたよらず、「ゲームボーイ」にすべてをつくす、といった戦略シフトをしたのではないかと思う。

だが、「ドルフィン」はメインCPUの開発だけで1000億円強の投資をしている。家電最大手の松下と組んだ。今の静けさ以上に大きな行動をしている。「ドルフィン」から手を引くという戦略はできない。これだけの投資をしているのに、何もしないままでは普及はしない。

PSやDCはさまざまな戦略をすばやく展開している。ゲーム業界は「人より前」が基本戦略ではないのか。任天堂は他社と違う何らかのビジョンを出さないといけない、と僕は考えている。

発表以来、なんの情報も出てこないドルフィン。いったい、水面下ではどんな動きがあるんでしょうかね。何もないってオチはまさかないとは思う…というか思いたい（笑）。そう言えば、潜水艦乗りがつける記章って、たしか「ドルフィンマーク」とかいうんじゃなかったっけ？ はっ！だから水面下に潜ったままだという…（笑）

明るい64フォーラムに！

埼玉県・リンクさん

こんにちは、64ドリーム愛読者のみなさま。私は1999年8月21日発行の10月号から64ドリーム読者となりました。

そんな私が64ドリームを買いはじめてから、ずーっとずーっと思う事、それは「64フォーラムはいやな文章ばっかりだ…」です。毎月毎月「やめてほしい、ダメ、いやだ…」など、とてもグチっぽい文章ばかり。あの「スタルチュラ無限増殖」事件なんて何ヶ月続いたことか…。私の知っている中、1999年9月21日発行の11月号から、今までその件は4件も出ている。しかし、64フォーラムに出ていなくても、そのことを書いた人はほかにもいるでしょう。

私はそのバグ技がいい悪いは言いません。でも、そんなすぎてしまった事にグチグチ言っても意味はないはず。

バグ技のことだけではありません。ほかにもいろんなグチが載っている64フォーラムは、はっきりいってつまらない。これでは毎月64ドリームを楽しみにしている人たちに失礼だ。そんなグチばかりのせられては、見ている人もいやになる。

だから、そういうのはやめにしましょうよ。楽しい雑誌を作るために、私たちも協力しましょう。この64フォーラムを明るく楽しいコーナーにしたい！

とはいうものの、熱心なファンにしてみたらグチの1つもこぼしたい、というのが今のN64を取り巻く状況なわけで…。どうしても送られてくる意見のほうも、暗いモノとか、堅いものが中心になってしまったりするんだよね。でも、どんどん楽しい話も送ってほしいなあ。目指すは「楽しく、過激なN64フォーラム」ってか？（某プロレス団体じゃないってば）。

「ファミコン」復活を！

神奈川県・山崎将史さん

て、ハードのファミコンを復活させるのではない。「名前」です。なぜと思われるだろう。だが、これほど「メジャー」になった名はゲーム界にはない。

だったら「プレステ」はどうか？プレステは市場を制覇したが「メジャー」にはなれなかったように思う。例えば、プレステをやっているのに、親に「ファミコンばかりするんじゃない」と怒られた人がいると思う。ここにプレステ=大ヒット=メジャーを成立できないことが証明できる。

それは社会認知度だと思う。これはプレステでさえ「ファミコン」の一種として認知され、ゲーム=プレステという代名詞にはなれなかった。なぜか。それはその名が早い時期から親しまれている、いわゆる一般性があるわけで「ファミコン」の名だけでも強大な力をもつ。これはソフトでもいえる。『FF』や『ドラクエ』は広く人々に認知された。もし、同じ内容で違うタイトルだったら数百万本も売れないだろう。

「ファミコン」という強大な名前の力を考えると、任天堂がハードの名を「〜ファミコン」と継承したのは正解でN64としたのは間違いだったと思えてくる。苦労し

はみだしフォーラム
きっと、この本を作るのは大変だとおもいます。でも、がんばって続けて下さい。（群馬県・サトル）
A いやもー、大変なんスから、ホント。

て構築した無敵のブランドイメージを継承していたら…今の状況も少し違っていたかも知れない。

プレステはそれを打ち破るため「プレステ2」を送り出した。代名詞も奪えば完全制覇となる。だから「ファミコン復活？」なんてマスコミに取り上げられれば、「プレステ2」と同じ注目と人々の熱気が、いやそれ以上の力となって任天堂を大いに支える力になるに違いない。

たしかに、古い人はいまでもゲームの出来るモノをなんでもファミコンっていうけど…でも、逆にその辺をわかってる人たちは「ファミコン」って言う名前で敬遠したりしちゃわないかな？「なんか古そう」ってことで…。やはりここは一発、新機種にはもっとインパクトのあるかっこいい名前を期待してみたいところだったりして。

リンクについて

福島県・ロロノア・ニャースさん

はじめまして、私は64ドリームを読み始めて、まだ数ヶ月しかたっていません。私はゼル伝のリンクが、大・大・大好き　で、LOVE、ラブ、らぶ、羅舞です。スマブラではじめて、リンクというキャラクターを知りました。とてもステキです。私は、大人リンクの方がすきです。

リンクファン、かなり多いと思います。みなさん、ライバルですね。リンクは、とっても、もてまくりですね。

私も、リンクといっしょにいろいろなトコロを旅したいです。リンクって、左手にいつも、剣を持ってるよね。もしかしてリンクって左利き？ なんかイイですよね。

ムジュラの仮面、メモリー拡張パック付きで7800円は、すっごくつらいけど、いろいろがんばっています。グッズは出ないんですかね。

私の夢は、声優なんです。ゼル伝をアニメ化し、リンクの声を私がやる。とてもステキな夢です。まさに64ドリーム！（？）。いまからいろいろがんばって、この夢をかなえたいと思っています。

リンクファンのみなさん、いっしょにがんばりましょう。リンクも、ピカチュウのように、みんなが知っているようなキャラクターになるといいですね。

「リンク」さんに続いて、こちらも比較的新しい読者さんからのお手紙でした。がんばって声優さんになる夢をかなえてね。アニメのエンドクレジットで名前を見るのを楽しみにしてます。

質的転換ばかりが能じゃない

茨城県・スリピくんさん

少し前、とあるゲーム雑誌のソフトレビューに「ポケモン金・銀はただの量的拡大だ」などと書かれていた。私はこれを読んでカチンときた。「量的拡大だけで何が悪い！」と。

…私はこう思う。GBの『ポケモン』は質的転換をするべきではない、と。確かに別のハードに持っていくのなら質的転換は必要かも知れない。だが、同じハードで続編を作るとなると、むしろ量的拡大のほうが望ましいのではないだろうか。いや、それ以上に、量的拡大以外をしてはいけないゲームもあるのではないか？

もし『ポケモン金・銀』が全く新しいシステムだったらどうなるだろう？…おそらくあれほどヒットを飛ばさなかっただろう。

「見た目はおなじみ、中身は別物」は確かに新鮮さを与えてくれる。しかし、どこか違和感もわいてくるだろう。さらに、人によってはなれないシステムにとまどい、面白く感じないことも予想される。

『マリオ』、『ゼル伝』、『ドンキーコング』は確かに質的転換をすればより面白くなるものだ。

しかし、『ポケモン』や『F-ZERO』が質的転換により、全く別のゲームになっても、私は面白くもなんとも思わないだろう。これらは「量的拡大以外をしてはならないゲーム」なのだ。また、『マリオ』にしても、おそらく『スーパーマリオDX』をニンテンドウパワーで書き換えてきた人の中には「懐かしい！」以外にも「なんだかほっとするなー」と感じた人も多いのではないだろうか。

以上のことをまとめて言えることはただ1つ。「質的転換ばかりが能じゃない。時には量的拡大も必要だ」ということである。

考えて欲しい。なぜ『パワプロ』や『電車でGO！』、『ファイアーエムブレム』があれだけ安定した人気を保っているのか。

まあ、「水戸黄門」とか「サザエさん」みたいな定番ものってのは下手にいじるとかえってダメになりがち。でも、「質的転換」していいソフトとダメなソフトの違いは一体どこなのかなぁ？たとえば、俺なんか「ターン進行制のSLGになったF-ZERO」とか出たらやってみたいんだけどなあ（俺だけ？）

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●ニンテンドーの山内社長は記事に出るたび、なにかこわい顔をしていたのでドリテクの「しゃちょうのごあいさつ」で、わらっているのを見て、とてもおどろいた。（北海道・Pyon）

●『ドンキーコング64』に入っていた限定カード…。家宝にしようと思っていたのに、弟に開けられました。どうしましょう。（福岡県・ゴムベラ64）

●このハガキを書いている今、手がふるえてます。ヤバイかも…。（静岡県・モンタ）

●スゴイっす。やっぱ64はスバラシイです。数学のテストでド忘れして、マジで5問もわかんない問題があったんで、てきとーに解答欄に64、64、64、64、64って入れといたんです。そーしたら、なんと5問中2問もあってたんで、も一号泣！ いい数字だね。みんなもやってみよー。でもやっぱ偶然？（愛知県・秋空ひいろ）

●おもしろければ全てよし。「The64Dream」もまたしかり。（高知県・美由屋）

●給料前の金欠時に発売しやがって！ くるしいじゃねえかコノヤロー!! なら給料出てから買えよ！…早く見てえんだよ。というわけで、毎月23日（北海道は2日遅い）は64ドリームと他誌を買ってます。（北海道・瑞穂霞）

●NHKの「大草原の小さな家」は個人的に『牧場物語』好きにおすすめ！まるで実写版「牧場物語」!!おもしろいですよ（福島県・サンジェルマン）

●64がこわれた。スイッチを入れても動かない。さかさまにしたらスイッチが入りました。あー、まだ使える…って、手ふさいだままどうやってゲームやるねん！（千葉県・中山美佳）

●もうすぐ9歳の息子にかわり書いてます。とにかく頭の中は64のゲームだらけ…。口をひらけば64!!朝目がさめればゲームボーイのスイッチをポチっとな!! 「また！」と怒るばかりはいけないと私たちもやっているうち、すっかり親もはまってしまいました。本は家族でまわしよみー。（静岡県・鈴木達也）

●読者のみなさまの、強烈な反論が来ると思い、覚悟して書きますが、「ゼル伝」ってどこがおもしろいんですか？（滋賀県・星のカービィ2号）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX:03（3230）0675　e-mail: 64forum@pc.mycom.co.jp

商店街会長のお言葉

一時期遠ざかっていた『カードヒーロー』に、最近またハマり始めている。一見弱そうなカードでも、実際に使ってみると意外な戦略が立てられたりして、非常に奥が深い。極めるまでには、まだまだ時間がかかりそうだ。

64DDでホームページ作成!

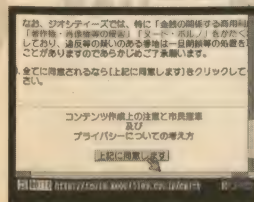
64DDでもカンタンにホームページが作れちゃう! できるのはトップページと日記帳、それにゲストブックという簡素な構成だけど、友達との交流の場として使うには十分な内容だぞ。でも、アクセスしながらの作業になるので、電話代には注意してね。

64DDでは、画像をはじめとしたファイルの送信機能がないので、本格的なホームページの制作はできないけど、ごく簡単なページなら30分もあれば作れちゃう。まず「ジオシティーズ(*1)」というサイトに行こう。このジオシティーズは、ページの最上部に広告が入る代わりに、無料でホームページが開設できるサービス。パソコンで制作するのが標準的だけど、質問に答えていくだけですぐに開設できる「ホームページ作成ウィザード」というツールが用意されているので、それを利用すれば64DDからでも作れちゃうというワケ。ホームページを開設するには、まず「今すぐ参加(*2)」のページに行こう。ホームページを制作するには、アンケートやメールアドレスなどを入力して登録する必要がある。登録が終わると、間もなく先ほど入力したメールアドレスに、IDとパスワードが送信されるから、メールをチェックしてみよう(IDやパスワードを忘れると更新できなくなるのでメールを消さないようにね)。パスワードが送信されたらいよいよ制作だ。と言っても「ホームページ制作ウィザード(*3)」に移動してIDとパスワードを入力し、ページのタイトルやメッセージを書き込むだけで、あっという間に出来上がり(*4)。しかもアクセスカウンタ・日記帳・ゲストブック(簡易掲示板)の3つが自動的に設置されるのだ。ここで作れるのはホントに簡素なページだけど、自分のページを持つことは、なかなか嬉しいもの。ぜひ挑戦してみよう。ちなみに、ページの更新も「ホームページ作成ウィザード」で行うので、ブックマークに加えておくと便利だ。

記事中で紹介した項目のURL一覧

(*1) ジオシティーズのトップページ http://www.geocities.co.jp/
(*2) HP開設手続きの「今すぐ参加」 http://www.geocities.co.jp/join/
(*3)「ホームページ作成ウィザード」 http://www.geocities.co.jp/members/
(*4) サンプル用「DD裏通り商店街」 http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Bay/7617/

ホームページを制作したら、CQE07011@nifty.ne.jpまで、メールにてご一報下さい。よろしければ、私設サイトの「ロクヨン裏通り商店街」でリンクさせていただきます。

◆申し込みには、ちょっと時間がかかる。分からないことがあれば、「ヘルプ」を見てみよう

◆ホームページ登録作業中に表示される、規約などの文章は、念入りに目を通しておくこと

◆ページタイトルなどを入力すれば完成。また、不必要な個人情報は絶対に書いちゃダメ!

◆試作した「DD裏通り商店街(*4)」。注意点などを書いておくから、制作前に覗いてね

今月のオレはこれを買う!

最近はN64の発売タイトル数が激減して寂しい限り。だけど『マリオテニス』を始めとして、楽しみなソフトがまだまだあるから、少なくとも今年いっぱいは一線級のゲーム機として楽しめそう。6月20日までに発売される、購入予定ソフトは、64DDの『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』1本だ。与えられた命令を『巨人のドシン1』でクリアしていくという内容。自由度が高く、の〜んびりとしたプレイが中心だった『1』に、明確な目的が与えられたことによって、また新たな魅力を発見できそう。ゲーム中にディスクを頻繁に入れ替えるあたりが、往年のディスクシステムを彷彿とさせて懐かしい!

◆『解放戦線』は予約済み。特典も楽しみだ

● はみだし大通り

右で紹介している「ジオシティーズ」では、オンライン上でHTMLの編集もできるので、64DDでもそれなりのホームページを作れる。機会があれば、また改めて紹介する予定だ。

秋葉原価格調査団（5/11調査）

『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』は発売日にあっという間に売り切れたものの、すぐに再出荷がされたようで、現在はどのショップでも楽に手に入る。ソフト単体版、メモリー拡張パック同梱版ともに高値安定していて、急激な値下がりはなさそうな気配だ。『糸井重里のバス釣りNo.1決定版!』は、先月からさらに値段が下がったが、ショップによって販売価格がバラバラで、しかも売り切れの店もあるため、これ以上は安くならないと思われる。『星のカービィ64』『実況パワフルプロ野球2000』の2タイトルは根強い人気で品薄傾向。当分は高値安定するだろう。

◆『星のカービィ64』は相変わらずよく売れている。難易度が低めで、誰もが手軽に遊べるのも魅力的だ

各ハードのお値段

NINTENDO64	9800円
ゲームボーイカラー	6480円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	19200円
プレイステーション2	39800円
ワンダースワン	4280円
ネオジオポケットカラー	5479円

GBカラーを除き、先月と全く同じ価格だ。PS2はまだ品薄。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	1280	コナミ
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	7800	2980	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1980	アクレイムジャパン
井出洋介の麻雀塾	5800	4980	セタ
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	6800	3970	任天堂
ウインバック	7800	5480	コーエー
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	1780	ゲームバンク
ウエットリス	5800	4480	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1480	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	5980	880	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1950	アスキー
エアーボーダー64	7980	1980	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	980	セタ
エクストリームG	6800	980	アクレイムジャパン
エクストリームG2	6800	1280	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN THE ZONE'98	6800	2480	コナミ
NBA IN THE ZONE2	7800	3980	コナミ
F-ZERO X	5800	1480	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	1000	任天堂
エルテイルモンスターズ	6800	2480	イマジニア
AI将棋3	7800	2980	アスキーサムシンググッド
オウガバトル64	7800	1480	任天堂
おねがいモンスター	6980	1980	ボトムアップ
オリンピックホッケーナガノ	6800	5970	コナミ
カスタムロボ	6800	5480	任天堂
格闘伝承～F-cup Maniax～	6800	2980	イマジニア
G.A.S.P!!	6800	1980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	980	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	1480	日本システムサプライ
ガントレットレジェンド	6800	5979	エポック社
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	2980	コナミ
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	8900	1280	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2980	イマジニア
キングヒル64	6980	979	ケムコ
ゴエモンもののけ双六	7800	2980	コナミ
ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	6800	4980	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3970	任天堂
最強羽生将棋	9800	1980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	980	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	3980	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	980	アクレイムジャパン
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	7800	6280	コナミ
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	980	コナミ
実況G1ステイブル	7800	2480	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	5980	コナミ
実況パワフルプロ野球2000	7800	6780	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	売り切れ	コナミ
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	1980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2980	イマジニア
シャドウゲイト64	6980	1480	ケムコ
新世紀エヴァンゲリオン	8800	6480	バンダイ
人生ゲーム64	6800	2980	タカラ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
新日本プロレス 闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス 闘魂炎導2	6800	4980	ハドソン
進め! 対戦ぱずるだま 闘魂! まるたま町	6800	1980	コナミ
スター・ウォーズ エピソード1レーサー	6800	2980	任天堂
スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊	6800	4980	任天堂
スター・ウォーズ～帝国の影～	7800	980	任天堂
スターソルジャー バニシングアース	6800	2980	ハドソン
スターツインズ	6800	4980	任天堂
スターフォックス64	4800	3970	任天堂
スノボキッズ	6800	980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	1980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	1200	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1979	タイトー
スーパービーダマン バトルフェニックス	6800	3979	ハドソン
スーパーボウリング	6800	2970	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3780	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	1480	バンプレスト
スーパーロボット大戦64	7800	2480	バンプレスト
ズール～魔獣使い伝説～	6800	1979	イマジニア
ゼルダの伝説 時のオカリナ	6800	1280	任天堂
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	5800	5200	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	売り切れ	ビデオシステム
大刀～ダイカタナ～	6980	3980	ケムコ
超空間ナイタープロ野球キング	9980	売り切れ	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	3980	イマジニア
超スノボキッズ	6800	1980	アトラス
チョロQ64	6800	1980	タカラ
チョロQ64 2	6800	3980	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1980	任天堂
デザエモン3D	7800	1972	アテナ
テトリス64	4980	1980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080° スノーボーディング	6800	1480	任天堂
電車でGO! 64	6800	2972	タイトー
DOOM64	7800	980	ゲームバンク
トップギア・オーバードライブ	6980	1980	ケムコ
トップギア・ハイパーバイク	6980	4980	ケムコ
トップギア・ラリー	6980	1972	ケムコ
トップギア・ラリー2	6980	3980	ケムコ
ドラえもん のび太と3つの精霊石	7980	売り切れ	エポック社
ドラえもん2 のび太と光の神殿	6800	2980	エポック社
ドンキーコング64	7800	3480	任天堂
ナイフエッジ	6980	1979	ケムコ
ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4480	任天堂
ぬし釣り64	6800	4980	パックインソフト
バイオハザード2	7800	3972	カプコン
バイオレンスキラー	7800	1280	gemzi
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	売り切れ	コナミ
HYBRID HEAVEN	7800	3980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	3470	ハドソン
爆ボンバーマン2	6980	2980	ハドソン
爆裂無敵バンガイオー	5800	4480	トレジャー
パズルボブル64	4800	1980	タイトー
バスラッシュ	7800	6480	ビスコ
パチンコ365日	6980	3380	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	1980	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	2980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	980	アスミック
バーチャルプロレス2	6980	3979	アスミック
Parlor! PRO64	6980	5480	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	3979	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
ビーストウォーズ メタルス64	7800	6780	タカラ
PDウルトラマンバトルコレクション64	6800	売り切れ	バンダイ
ビートルアドベンチャーレーシング	6800	4980	EAS
ファイティングカップ	6800	2480	イマジニア
ファミスタ64	6800	1280	ナムコ
V-RALLY EDITION99	7800	2980	スパイク
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	売り切れ	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよ～んパーティ	5980	4480	コンパイル
ぷよぷよSUN64	5980	2280	コンパイル
ブラストドーザー	4800	1480	任天堂
プロ麻雀 極64	6800	4980	アテナ
プロ麻雀「兵」64	6480	2980	カルチャーブレーン
HEIWAパチンコワールド64	7900	3380	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1280	ゲームバンク
牧場物語2	6800	5280	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	3480	任天堂
ポケモンスタジアム2	5800	4480	任天堂
ポケモンスナップ	6800	2680	任天堂
星のカービィ64	6800	5780	任天堂
ボンバーマンヒーロー ミリアン王女を救え	6800	3480	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5800	コーエー
マジカルテトリスチャレンジ	6800	980	カプコン
マリオカート64	4800	3970	任天堂
マリオゴルフ64	6800	4480	任天堂
マリオのフォトピー	9800	1980	ハギワラシスコム
マリオパーティ	5800	4980	任天堂
マリオパーティ2	5800	4280	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	980	イマジニア
森田将棋64	9800	2972	セタ
夜光虫II～殺人航路～	6800	1980	アテナ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	1980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1980	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	6120	コナミ
ラストレジオンUX	6800	1972	ハドソン
Rally'99	6800	3980	イマジニア
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	980	ボトムアップ
64大相撲2	6980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	500	バンダイ
64トランプコレクション	6980	980	ボトムアップ
64花札	6800	4980	アルトロン
ロボットポンコッツ七つの海のカラメル	6800	2980	ハドソン
LODE RUNNER 3-D	6800	2480	バンプレスト
ワイルドチョッパーズ	6980	5780	セタ

秋葉原GB価格調査団（5/11調査）

今月から新設の「GB価格調査団」。定番ソフトを中心に10タイトルをピックアップしました。毎月何本か入れ替える予定なのでお楽しみに。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
カードヒーロー	3800	2480	任天堂
ゼルダの伝説 夢をみる島DX	3800	2780	任天堂
ドンキーコングGB	3800	2480	任天堂
パワプロクンポケット2	4500	3780	コナミ
ポケットモンスター金・銀	3800	2680	任天堂

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ポケモンカードGB	3800	700	任天堂
ポケモンピンボール	3800	2980	任天堂
マリオゴルフGB	3800	1980	任天堂
メタルギア ゴーストバベル	4500	売り切れ	コナミ
ワリオランド3	3800	2800	任天堂

はみだし大通り

「秋葉原GB価格調査団」で調査して欲しいタイトルがあったら、アンケートハガキの最下段にでも書き添えて下さい。発売から3ヶ月くらい経過した、準新作ソフトを調査すると面白いかも。

NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
	磯釣り 離島編	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000
	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.2	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.3	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.4	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.5	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.6	12	64	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.7	12	64	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.8（6/1より）	12	64	任天堂	2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1	4	16	世界文化社	2000
	お絵かきロジック2	4	16	世界文化社	2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦 ―つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

【6月以降発売予定】

6月1日 **ピクロスNP Vol.8**/PUZ/任天堂/2000円/NP

【5月発売予定】

26日 **タイトーメモリアル CHASE H.Q.**/RAC/ジョルダン/3980円/C
26日 **タイトーメモリアル バブルボブル**/ACT/ジョルダン/3980円/C
27日 **チャージングカードGB ビックリマン2000**/SLG/イマジニア/3980円（予）/C

【6月発売予定】

2日 **ポヨンのダンジョンルーム2**/RPG/ハドソン/3980円/C専用
15日 **ハンター×ハンター～ハンターの系譜～**/RPG/コナミ/4500円（予）/C専用
29日 **ミスタードリラー**/ACT/ナムコ/3800円/C専用
30日 **ムーミンの大冒険**/ETC/サンソフト/3980円/C専用
30日 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
下旬 **井出洋介の麻雀教室GB**/TAB/アテナ/3800円/C専用
6月 **おじゃる丸～月夜が池のたからもの～**/TAB/サクセス/3980円/C専用
6月 **華闘虎龍学園～花札・麻雀～**/TAB/J・ウイング/4800円（予）/C
6月 **漢字BOY2**/PUZ/J・ウイング/4800円（予）/C

【7月発売予定】

7日 **あつめてあそぼ くまのプーさん もりのたからもの**/ADV/トミー/3900円（予）/C専用
13日 **がんばれ! ニッポン! オリンピック2000**/SPT/コナミ/4500円（予）/C専用
14日 **ドカポン!? ミレニアムクエスト**/ETC/アスミックエースエンタテインメント/3980円/C専用
19日 **サバイバルキッズ2～脱出! 双子島～**/ADV/コナミ/4500円（予）/C
27日 **筋肉番付GB2～目指せ! マッスルチャンピオン～**/SPT/コナミ/4500円（予）/C
28日 **ご金魚物語**/SLG/カルチャーブレーン/3980円/C専用
中旬 **ハローキティのスウィートアドベンチャー**/RPG/イマジニア/3980円/C
中旬 **ディアダニエルのスウィートアドベンチャー**/RPG/イマジニア/3980円/C
7月 **メダロット3**/RPG/イマジニア/4300円（予）/C専用
7月 **GO! GO! ヒッチハイク2**/TAB/J・ウイング/4500円（予）/C
7月 **ポケットクッキング**/ETC/J・ウイング/4800円（予）/C

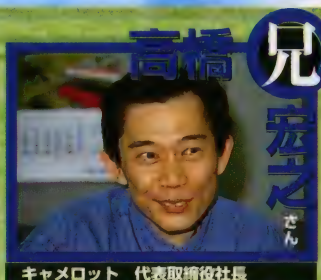
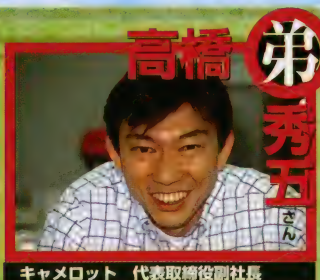
【8月以降発売予定】

8月2日 **めし釣りアドベンチャー カイトの冒険**/RPG/パックインソフト/4200円（予）/C専用
8月11日 **谷村ひとしのドン・キホーテが行く**/SLG/アトラス/3980円/C専用
8月中旬 **パーフェクトチョロQ**/RAC/タカラ/3980円/C専用
8月 **ロックマンX（仮）**/ACT/カプコン/3980円/C
8月 **ゾイド（仮）**/RPG/トミー/4500円（予）/C
夏 **スターオーシャン ブルースフィア**/RPG/エニックス/未定/C
夏 **Dance Dance Revolution GB**/SLG/コナミ/未定/C
夏 **遊戯王デュエルモンスターズ三聖戦神降臨**/SLG/コナミ/4500円（予）/C専用
夏 **携帯電獣テレファング（パワーバージョン）**/RPG/スマイルソフト/4500円/C
夏 **携帯電獣テレファング（スピードバージョン）**/RPG/スマイルソフト/4500円/C
夏 **ベイブレードFIGHTING TOURNAMENT**/ADV/ハドソン/未定/C専用
夏 **サクラ大戦GB～檄・花組入隊! ～**/SLG/メディアファクトリー/未定/C専用
夏 **そくそくヒーローズ**/RPG/メディアファクトリー/未定/C
2000年 **Jリーグエキサイトステージタクティクス**/SLG/エポック社/4200円（予）/C
2000年 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～**/ACT/任天堂/3800円/C専用
2000年 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
2000年 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
2000年 **真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」**/RPG/アトラス/未定/C
2000年 **真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」**/RPG/アトラス/未定/C

【発売日未定】

未定 **飛龍の拳ミレニアム**/ACT/カルチャーブレーン/未定/C専用
未定 **ビートマニア ネットジャム（仮）**/SPT/コナミ/未定/C専用
未定 **ワールドサッカー2000**/SPT/コナミ/4500円（予）/C専用
未定 **ポケモンアタック**/不明/任天堂/3800円/C
未定 **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C
未定 **マジカルチェイス**/SHT/マイクロキャビン/未定/C専用
未定 **ソウルゲッター～放課後冒険RPG～**/RPG/マイクロキャビン/未定/C
未定 **ダビスタ牧場**/SLG/メディアファクトリー/未定/C
未定 **THE BLACK ONYX DX**/RPG/BPS/4500円/C専用

ニンテンドウ
スーパースター！
大活躍！
タカハシブラザーズ
高橋弟
高橋兄
1年ぶりに64ドリームに帰ってきた「タカハシブラザーズ」。前回はゴルフだったけど、今回はテニスゲームを引っさげての再登場だ！ 新作のゲームの話をたっぷり聞いて、「マリオテニス64」の発売日（7月21日）を待ちきれない気分！
©2000 Nintendo

『マリオテニス64』の魅力から、GBアドバンス用に開発中のRPGの話などを聞いてみました。

キャメロット 代表取締役社長

●たかはし ひろゆき／1957年東京生まれ。TV番組の制作などの仕事を経て、エニックス入社。『ドラクエIII・IV』の開発に関わり、1990年に独立。『シャイニングフォース』シリーズ(SS)など、主にRPGの制作を行っている。

キャメロット 代表取締役副社長

●たかはし しゅうご／1962年東京生まれ。小学生の頃はマイコン少年で、大学卒業後はビジネス系ソフトのプログラム開発に関わる。キャメロット設立と同時に役員に。代表作は『みんなのGOLF』『マリオゴルフ64』など。

制作期間はわずか7～8カ月!?

―― 『マリオゴルフ64』の発売から、1年も経たずに新作のお話が聞けるとは思っていませんでした。こんなに早くソフト開発ができる秘訣はどこにあるんですか？

高橋(兄) 何なんでしょう(笑)。1つはチームワークがいいんでしょうね。他のメーカーさんはどうやっているのか知らないですけど、キャメロットの場合は、習得したノウハウの上に乗っかりながら、新しい企画をたてていくという傾向があるんです。いっぺんにジャンプアップしないで…。

―― あまりムリな作り方はしないということですか?

高橋(兄) そうですね。ところで、前回のインタビューの時(99年7月号)は「N64でRPG作りたい」って言ったような気がするんですが(笑)。

―― そうです(笑)。ずーっとそのつもりで発表を楽しみにしていたんです。

高橋(弟) 僕たちもそのつもりでいたんですよ(笑)。

高橋(兄) だから、N64のRPGに向けて土台づくりをしてたんですよ。でも、それなのに、「ドルフィン」の話(99年5月)が出てきたじゃないですか。で、「N64じゃなく、そっちの方向もアリなのか」と考えたわけです。ハードの代替わりの時っていろんな問題が起きるので、「いちばんユーザーの方々に喜んでもらえるものは何だろう?」って考えて、それでN64向けに開発を開始したのがテニスのゲームだったんですね。

―― 昨年の8月に『マリオゴルフGB』が出ましたが、それ以降の話ですか？

高橋(兄) ええ、そうですね。

高橋(弟) RPGのための研究を始めてましたので、そこでまた軌道修正をして…。

高橋(兄) RPGの方はかなりのところまで進んでいて、あらすじレベルでは、できあがっていたといっても過言ではないんです。で、そうこうしているうちに、GBアドバンスの話(99年9月)も出てきて…。「そうか。GBアドバンス向けもアリなのか」って考えるようになって…(笑)。ともすると、新ハードのキックオフ(発売開始)の時は、RPGタイプのゲームより、アクションタイプのゲームの方が先行しがちですよね。できれば最初からRPGのタイトルがあった方が、ユーザーの方々も買いやすいと思うんです。そのような、いろんなソフトの交通整理を、ハードのラインナップにあわせてやってみたんです。その結果、N64向けにはテニスゲームがいいだろうということになったわけです。それに、みなさんが思ってらっしゃるよりも、このゲームの開発期間は短いんですよ。

―― どのくらいなんですか？

高橋(兄) 企画を含めて7～8カ月ってとこでしょうか。

―― それはすごい。今回は最初からマリオを出すことになっていたんですか？

高橋(兄) そうです。使おうというか、使わせていただこうと。だから、「マリオでやってください」と言われるような企画を立てなけれいけないと思いましたね。

―― その企画を出されたのは、いつくらいのタイミングですか。

高橋(兄) 昨年の10月上旬くらいでしょうか。

高橋(弟) 社内で「作ってみようよ」っていう話になって、それで、11月上旬くらいに、任天堂さんに「こういう物を作りたいんですけど」っていう話をしましたね。

高橋(兄) 僕らがまず社内で、仮に見られるものを作って、その上でお話をさせていただいたんです。

―― そこで制作のゴーが出て、本格的な開発がはじまったわけですね。ところで、今年の1月14日にも任天堂さんに行かれていますね。

高橋(兄)(弟) ？？？…は、はい。

―― その時、宮本さんにもお会いになりましたね。

高橋(兄)(弟) ？？？……はい。

―― ちゃんと調べはついてるんです(笑)。

高橋(弟) え～っ、何で知ってるんですか？

―― 探偵事務所に調べてもらって…、というのは冗談で(笑)。実はインタビューの前に、この部屋に置いてあった、宮本さんのサイン入り『ゼルダ』のカセットを見ちゃったんです(笑)。そこに、サインの日付が入っていたものですから。

高橋(兄) いや～、まいりました(笑)。心臓がはじけるかと思いましたよ。

⬆これが、キャメロットの会議室に置いてあった、宮本さんのサイン入り『ゼルダ』のカセット。日付がちゃんと読めるかな？

高橋(弟) でも、正式にゴーが出たのも、その頃でした。その時には、キャラクターも入ってプレイできる状態になっていて、宮本さんもすごく喜んでくれましたからね。

―― 『マリオゴルフ64』のデータを、そのまま持ってこられたところはあるんですか。

高橋(兄) いや、キャラデータにしても、テニスとゴルフは体の動かし方が違うので。だから、ディティール自体を持ってきたものはあるかもしれないですけど、基本的には全部新し

CAMELOT® SOFTWARE PLANNING
株式会社キャメロット
DATA
1994年4月4日設立。社員数は36名。社名の由来は、伝説のアーサー王の宮殿のあった場所「キャメロット」から。本社は東京・新宿にある

いものって言ってもいいんじゃないでしょうか。

ボウリングの強化選手だった高橋兄弟

―― ところで、どうしてテニスゲームを作ることになったんですか？

高橋(弟) 僕らがやったことがあるというか(笑)、好きなスポーツの1つなんです。やっぱり、自分で楽しいと思ったスポーツでないと、その面白さは伝えられないですよね。

高橋(兄) 例えば、任天堂のファミコン版『テニス』(1984年)も、当時としてはとてもよくできていたと思うんです。それから、ちょっとさわったことのある、バーチャルボーイの『マリオズテニス』(1995年)もよかったし。

―― それで、会議室にバーチャルボーイが置いてあるんですね(笑)。

↑任天堂から借りてきたというバーチャルボーイ(いつ返すのかな？)。壁に飾ってある、スーパーマリオ読売オープンの垂れ幕が欲しかったりします

高橋(兄) 改めて研究させていただいて(笑)。

―― 新しく購入されたんですか？

高橋(弟) いや、探したんですけど、売ってなくって。それで任天堂さんに借りたんです(笑)。

高橋(兄) でも、それらのよくできてるゲームでも、テニスプレイヤーとして遊ぶと、もの足りない部分が確かにあったんです。けれど、モノ作りの原点には、その「もの足りなさ」を感じることが大事だと思うんですね。僕らの主義としては、納得できるゲームがすでにあるのに、わざわざ試行錯誤して、変に装飾して、新作のゲームを作ることじゃないんです。「前と遊び方は同じなんだけど、絵が豪華になったね」というのは、やっぱり好きじゃないんです。むしろ、シンプルだけど、「遊んだ感じが今までとは違う」って感じていただけるものが望ましいと思ってるんです。基本的に「進化できる」ということが前提にないと、「手がける意味がないんじゃないかな」って思ってて、その1つにゴルフゲームがあったわけですよ。僕らはどのボール競技系のスポーツもハマってやってましたんで、ある部分を工夫したら、いままでと遊び味の違うゲームができるんじゃないかと考えたわけです。

―― ボール競技系というと、ゴルフや今回のテニスもですが、それ以外にも…？

高橋(兄) 結構なんでもやりますよ。

高橋(弟) ジュニア時代はボウリングをやっていました。2人で世界大会にも出てるんですよ(笑)。僕が小学生のとき、兄が中学生で、僕らは強化選手だったんですね。だからプロボーラーとして有名だった、中山律子さんや西城正明さんらと一緒に練習もしていたんです。

―― ええ～っ、そうだったんですか。じゃあ、次回作は『マリオボウリング64』で決まりですね(笑)。

高橋(兄) いやあ～。決してボウリングは競技の奥が浅いわけじゃないんですけど(笑)、ゲーム性が込み入っていないし、もっと知的なやりとりができるスポーツの方が、コンピュータゲームに適していると思うんです。ゴルフのようなスポーツは知的な部分が、やっぱり高いんですね。テニスも、ひと昔前の、マッケンローとかコナーズの頃のテニスは、かなり頭脳プレーが要求されたんです。でも、最近のテニスはとてもアスリートな感じになっていますね。サービス打って終わりか、リターン打って終わりなんです。一発の破壊力が強過ぎるんです。だから、今のプロテニスを観ててもあんまり楽しくないんですね。基本的には観てても楽しいものじゃないと、ゲームにしても面白くないんです。だから、その一世代前の、みんながテレビ中継を観て楽しかった頃のテニスを再現するというか、そのようなイメージを描きながら『マリオテニス64』を作っている傾向はありますね。

―― ゲームを作りながら、実際のテニスに戻った時の発見はありますか？

高橋(弟) というか、「テニスってどういうものなんだ？」というところから始まってるんで。

高橋(兄) もともと、僕たちってウンチクが大好きなんです。技術は伴わなくても、ウンチクだけはものすごく貯めこんでいるんですよ。それで、やってみてできないと気が済まないタイプなんです。だからテニスにしても、ここ10年くらいはやってないんですけど、その前の、特に本気でやってた5年間は、休みのほとんどをスキーかテニスで過ごしていましたね。僕は体を動かすことが苦にならないタイプなんで、テニス合宿で打ち始めると、昼飯までずっとボールを打ってるんです。で、昼飯が終わると夕暮れになるまで、また打ってる。その間、相手は何人も入れ替わってるんですけど、僕だけはずーっと打ちつづけているんですね(笑)。

高橋(弟) 僕の場合はスキーサークルに入ってたんで、夏は強化合宿で草テニス大会に出て、それに負けるとランニングをさせられてました(笑)。で、『マリオテニス64』を作るために、テレビ中継を真剣に観るようになって、「あれ？ テニスってこういうもんだったの？」って、意外に感じたりしたんです。でも『マリオテニス64』がカタチになってきた時に、「やっぱり自分達が思っていたテニスってこっちの方だったよね」という発見みたいなものがありましたね。そういう部分で、かつてのテニスと、最近のテニスの傾向の違いを強く感じさせられました。何でもそうですが、必殺技を出すためにはリスクがともないますよね。そういう部分もこのゲームでは表現できていると思いますよ。

高橋(兄) よく、ボレー・ボレーって言いますけど、実際にテニスをやってみると、むちゃくちゃ難しい技術なんです。バックハンドをシングルハンドで打てる人も、むちゃくちゃうまいと思うんです。だから、ボルグやコナーズのように「ダブルハンドでバックを打ってもいいんだ」っていう風潮があったんですけど、逆に言うと、シングルハンドではなかなか打てないということでもあるんです。

←マリオがテニスゲームに登場するのは、バーチャルボーイの『マリオズテニス』(1995年)以来、5年ぶりのことなのだ

テニス仙人のテニス用語解説

うっす！テニス仙人じゃよ。71ページに似たような名前のじいさんがおるが、まったくの別人なので、質問を送ってくるようなことはしないように。

さて、高橋兄弟がテニスについて熱く語っておるが、このスポーツに興味がないと、「？」って感じの言葉もあるのう。そこでじゃ。わしが親切に教えてあげようというわけじゃ。

まず、「バックハンド」。正確には「バックハンドストローク」と言うのじゃが、要するに右利きの人ならば、左のほうからラケットをふるということじゃな。高橋兄弟は、このバックハンドを片手(シングルハンド)でやるのは「難しい技術だよ」と言っているわけじゃな。ちなみに右からラケットをふるのを「フォアハンド」と言うぞ。

次は「ボレー・ボレー」。ボレーというのは、ノーバウンドでボールを打ち返すことじゃ。このボレーを続けることを「ボレー・ボレー」と言うのじゃろう(多分)。ボクシングのカウンターパンチの応酬みたいに、迫力のあるワザじゃが、素人が簡単にできないということじゃ。それにしても高橋兄弟は仲がいいのう。お相撲さんのあの兄弟も、見習った方がいいかもしれんのう…。

↑仲良きことは美しき哉

そんなシングルハンドでバックを打てる技量のない人が、ボレー・ボレーなんてできっこないんですね。ゴルフというスポーツは、それぞれのレベルで楽しめるっていう分だけ、素人も対応できるんですけど、テニスはめちゃめちゃハードルが高いスポーツなんです。ヘタな人同士でテニスを1年やっても、お互いにショットがつながるようにはならないんです。だから、「そういうレベルの高いテニスをさせてあげたい」というのが『マリオテニス64』のコンセプトなんです。ショットがつながることの楽しさがわかると、そのつながっている中で「どう相手を倒すか」を考える楽しさが生まれるわけですよね。ラリーを応酬することは、テニスの楽しさの1つなんです。そのような魅力を楽しめるテニスゲームがこれまであったかというと、考えられるのは任天堂のテニスゲームくらいなんですね。でも、ラリーが続いた後で、最後の決めにつながる部分が残念ながらなかったというのが、僕のテニスプレイヤーとしての印象なんです。その欠落した部分を何とかできるようにならないかなというわけで、できあがったのが『マリオテニス64』だと言えるでしょうね。

高橋(弟)　サーブが簡単に入れられて、ラリーもできるっていうレベルに、いきなり自分がなれるという爽快感を、このゲームで味わっていただきたいですね。『マリオゴルフ64』でも、その部分を大切にしたんですけど、スポーツの最初の辛い部分って、誰もやりたくないじゃないですか。

高橋(兄)　やっぱりゲームなんだから、修行の部分をとっぱらったところで楽しみたいですよね。

「任天堂イズム」な『マリオテニス64』

――　実際に『マリオテニス64』を4人でプレイしたんですが、確かにラリーが簡単に続けられるし、しかもめちゃくちゃ楽しいですよね。

高橋(兄)　ラリーを続けていると、鬼ごっこをしているような気持ちになるでしょ(笑)。「だれが鬼になるんだろう?」みたいに。だから、変なことができなくなって、よけいにラリーが続いちゃうんですよね。テニスでラリーを続ける快感って、そういうところにあると思うんですよ。で、ラリーがとぎれると、「あっ、お前がミスした!」みたいに、他の3人に指されたり(笑)。

――　ダブルスの楽しさを久々に味わいました。前衛でミスしても、後ろがバックアップしてくれるとすごく嬉しいんですよ。「よくぞ返してくれた」とか(笑)。家族で遊んでも、きっと楽しいでしょうね。

高橋(兄)　ゲームのレベルとしては、コンピュータの頭をものすごく良くすることもできるし、ボールを速くすることも簡単なんです。でも、僕らが目指しているのはそうじゃないんです。一方で、小さな子供がよくわからないながらも、ずっと打ち続けてる。反対側では、ゲームのわかる人が、ため打ちや、2回打ちなどのバリエーションを使って、テクニカルなプレイをしている…。そんな、ゲームのうまい人からビギナーまでが、それぞれのレベルに応じて一緒に楽しめることが理想だと思うんですよ。

――　年齢的にはどのくらいまでを対象にしているんですか?『マリオゴルフ64』は結構高めでしたけど。

高橋(兄)　そう、あの時の反省もありますね。『マリオゴルフ64』は「すごい下の子までできるかな」っていう気持ちもあったんですけど、実際は風や距離の計算をしなければならない部分があって、厳しかったですね。でも、今度の『マリオテニス64』は、小学生ならば絶対にできるし、幼稚園の子でも、ゲームに接したことがあれば遊べますね。それでいて、大人がやっても「奥が深いな」って感じていただけると思います。

![ホールインワン!]

➡キャメロットのN64デビュー作『マリオゴルフ64』。発売当時は風や距離の計算ができなかったちびっ子も、いまプレイすれば大丈夫かも

高橋(弟)　ゲームがはじめての小さなお子さんでも、ダブルスで強いキャラクターをパートナーにすればいいんです。そうすると、自分が前衛で空振りしても、後ろのキャラクターが打ち返してくれるんですね。そうするとお父さんとやってるような気持ちになるんじゃないでしょうか。片や、もっと年齢があがって高校生とか、僕みたいなゲーマーがやっても、「ゲームとしてすごく考えられて作られてるなあ」って感じてもらえるように作ったつもりです。それが「任天堂イズム」みたいなものだと思うんですね。

――　『マリオテニス64』は後ろで観てても面白いっていうのもポイントですね。

高橋(兄)　そうですね、1つは観客を意識してプレイできる。そうすると、自己愛と言うんじゃないんですけど、プレイしている自分を誉めてやりたいみたいな感覚…「あの技で決めたか」みたいな気持ちって、格闘ゲームにあるじゃないですか。そんな、自分に惚れるような、それぞれのプレイスタイルを確立できるようなテニスゲームができたらいいなあと思っています。実際にテニスをやってる時に、「これで勝てたら幸せ」って思うことがあったんですよ。そういうような、一人ひとりのプレイの仕方によって、千差万別の戦い方があるのが、ゲームには望ましいんじゃないのかなあと。そのプレイヤーの決まり手があったり、「オレのゾーンに入ったら、絶対勝ちだ」みたいな、そういう試合の流れを作ったりすることもできるんです。

宮本さんも喜んでくれたワルイージ

――　今回、ワルイージというキャラが初登場しますが、どういう経緯で生まれたキャラなんですか?

高橋(兄)　テニスというスポーツは、ゴルフとかと比べると、相手との闘いというニュアンスが強くなるんですよ。で、マリオワールドのキャラクターを見回したときに憎めないキャラクターばっかりなんです。

➡ずんぐりむっくり系のキャラが多いマリオワールドのなかで、最も手足の長いキャラとして初登場のワルイージ。その、体形を生かした新しいアクションゲームが生まれるかも?

それで、「闘うのに意欲を燃やせるキャラクターが欲しいな」ってことになって、社内の制作チームの中から生まれたんです。

⬆最も古いテニスゲームはアタリ社が1972年に開発した『ポン』。およそ30年を経て、テニスゲームはここまで進化したのだ

高橋(弟) 昔からテニスゲームというジャンルがありましたから、どこかでチープに受け取られがちなんですね。でも、『マリオテニス64』の操作系は新しいし、プレイ感覚だって新しいし、自分達としては、新しいジャンルを切り拓くくらいの気持ちで作ってきたわけです。それで、開発スタッフにも、「とにかく新しいということをキーワードにしようよ」と言ってきたんです。それで、「キャラクターも新しいのが欲しいよね」ということになって、グラフィックチームが「こんなのどうですかねえ」って持ってきたのがワルイージだったんですね。でも、「もしかしたら任天堂さんに怒られるかな」とか「やっぱりダメかな」という不安もあって、とりあえず軽い気持ちで見てもらおうと考えてたんです。ところが、宮本さんもワルイージを気に入ってくださって、本当にうれしかったですね。

高橋(兄) 僕は、直接ワルイージには関わっていないんですが、ルイージにはイマイチ脚光があたってなかったわけだから、ルイージに対してのライバルキャラクターがいても面白いねって、意外と素直に考えていたんですけどね。

—— 今後、別のゲームでデビューすることもありえるかも知れませんね。

高橋(兄) あるかも知れませんね。僕らは「任天堂さんは固い」というイメージを持っちゃってたんですが、今回はこうして「任天堂さんに新しいキャラクターを提案することも許されるんだなあ」っていうことが分かって嬉しかったですね。

—— 確かに、「ガンコなところがある反面、ものわかりのいいオヤジ」みたいな会社ですね（笑）。

高橋(兄) とくに、モノ作りをする部分で、新しく受け入れようとする姿勢は積極的ですよね。実際につきあってみると、「僕らがイメージしていた会社とは全然ちがったな」と感じましたからね。任天堂さんは「テレビゲームの歴史そのもの」みたいな部分があると思うんですけど、そのわりには、実は周りのメーカーさんのほうが、「こうでなきゃイカン」みたいに既成事実や既存の枠を作っているような気がするんです。「そういうのに意外ととらわれていないのが任天堂さんなんだなあ」と感じましたね。だから、「キャメロットといえばRPG」と決めつけられるのではなく、「意外と何でもアリ」という風にとらえてもらっているのも、僕らにとってはやりやすいですね。

—— デイジーなど、馴染みの薄いキャラも登場しますね。

高橋(弟) マリオとピーチというような組み合せを、ルイージにもと考えて、それで「誰かいないの？」という話を任天堂さんにしたら、「実はデイジーっていう女の子がいるんですよ」という答えが返ってきたんです。だったら、マリオにはペアになる女の子がいるんだから、「ルイージのパートナーも出してあげないとかわいそうじゃないか」ということになったんです（笑）。

高橋(兄) それで、「ワリオやワルイージにも彼女を作ろうよ」という話にもなったんですけど、宮本さんから「ワリオとワルイージの彼女は見たくない」って言われてしまって（笑）。

高橋(弟) だいたい想像つくもんね（笑）。本当はダブルスで「男女混合のような組み合せが全部用意できたらいいね」というのがあったんですが。

高橋(兄) 宮本さんがOKしてくれたら、ワリオの彼女も見られたはずなんですけどね（笑）。

—— いや、宮本さんと同じで、僕らもあまり見たくないかも（笑）。

高橋(弟) でも、例えば悪者キャラのクッパだと、手下の立場のテレサにするとか、それなりにつながりのあるキャラクターをパートナーにするという手はありましたね。

まだ発表できない『マリオテニス』GB版

—— 今回もGBパック対応になっていますね。つまりGB版も出るということなんですね。

高橋(弟) まだ正式な発表はしていませんね。実は僕もびっくりしたんですよ。「もう、GBパック対応のことが雑誌に載ってるよ」って（笑）。

高橋(兄) でも、詳しいことはお話できないんです。ただ、任天堂さんとお付きあいする前から「いいなあ。うらやましいなあ」って思っていたことのひとつに、N64とゲームボーイがつながることがあったんです。だって、それぞれ単独のゲームをやってるのに、その双方を連絡しあうことによって別のことができたり、ちょっとしたご褒美があったりすることって、うれしいじゃないですか。だから、基本的に「キャメロットで作るゲームはそういうことができるようなタイトルにしたいね」という方針がありまして、『マリオテニス64』もそのような考えに基いて作られていると言っていいでしょうね。

—— 『マリオゴルフ64』の時は2カ月後にGB版が出ましたけど、今回はどんなタイミングで発売されるんでしょうか。

高橋(弟) どうなんでしょうね。うちで作ってるんですけど（笑）。発売日を決めるのは僕たちではないんで。基本はN64版もGB版も単独で充分遊べるように作っているので、あまり発売日にはこだわっていないんです。でも、近ければ近いほどいいでしょうね。

—— カラー専用ソフトですよね。

高橋(弟) 言ってもいいのかな。まあ、いいか。『マリオゴルフGB』もカラー専用でしたからね。

高橋(兄) ある程度、操作感をそろえるっていうことを考えると、もう、どうしてもGBカラー専用にならざるをえないんですよ。正直いって『マリオゴルフGB』の方も、今だからお話できるんですけど、胸をはって「N64版とGB版は同じような遊びごこちで、違和感なく遊べますよ」とは言い切れない部分はあります。片や64ビットリスクチップ、片や8ビットなわけですから、「同じ遊び心地にしろ」って言うのはねえ。鬼ですよ。もちろん、GB版をN64版に「どこまで近づけるか」という目標はあって、作ったスタッフは心血をそそいで、ここまでボールとか軌道計算やって跳ばしてくれたんです。それを考えると、僕ら自身はGB版をものすごく評価してるんですよ。

⬅ルイージよかったね、かわいいステディができて。ところで、デイジーのデビュー作はGB版の『スーパーマリオランド』（1989年）だったってこと、知ってた？

実際あのゲームは盛りだくさんの中で、開発期間も短かったですしね。逆に言うと、GB版のソフトを「あんなに多人数で作っている会社が、この世の中にあるのか」って話にもなるんですけどね。

高橋(弟) キャメロットのエースチームですからね。

高橋(兄) ピークの時はたぶん、30人がかりくらいで作ってましたからね。だから今後の『マリオテニス』のGB版もたぶんそういうことになるんでしょうね。

―― GB版のゲームってどんなイメージなんでしょうか。ケーブルをつなげて遊ぶというのは難しいんですか?

高橋(兄) それも含めて、お話できないことがいろいろあるんですね(笑)。

マリオの声優さんは1人5役をやっていた

―― 『マリオテニス64』の開発度はどれくらいなんですか？

高橋(弟) 4月末の時点で、80パーセントくらいでしょうか。まだ、声が全然入っていないんですよ。声優さんは全員アメリカにいるので、向こうで録音してもらうんです。でも、困ったことに『マリオゴルフ64』のときもそうだったんですけど、原稿はペラ1枚なのに、DATのテープがどかっと送られてくるんですよ(笑)。それを聴いてみると、延々としゃべっていて、ルイージなんか「ペペロンチーノ」なんて言ったり。「ペペロンチーノ」なんてセリフ、原稿にないんですよ。あれは大サービスだったね(笑)。

高橋(兄) 前回はベビーマリオがむちゃくちゃ面白かったんですね。

高橋(弟) 声優さんが完全に赤ちゃんになりきっているんですよ。15分くらいずーっとしゃべってるんですけど、最初にまとめて「ナイスショット」って言ってくれればいいんですけど、最初は「ウギャーウギャー」って泣き出して、いきなり「ナイスショット」って言ったり。もう、なりきっちゃってるもんですから、しばらく寝てるかと思えば、「ゲップ」までしちゃったりとか(笑)。

高橋(兄) 聞いているとメチャメチャおもしろいですけど、「ナイスショット」というセリフがあちこちに入ってるわけです。僕たちは一番いい声を使いたいから、聞き比べるんですよ。その作業がキツイですね。でも、ベビーマリオの声優さんは、実はマリオとワリオとルイージ、そしてワルイージの5人分を1人でやっているんですね。ベビーマリオだけはピッチを上げることになっているんですけど、それ以外はそのままの状態で使えるんです。ホントに天才的ですね。

↑ベビーマリオとワリオの声優さんが同じ人だったなんてビックリ！ もう一度『マリオゴルフ64』を出してきて、声を聞き比べると面白いかも

―― 『マリオテニス64』で、いま紹介されているコートは3種類だけですけど、隠しコートはないんですか？

高橋(弟) ズキッ。…今日はいい天気だな～(笑)。

―― じゃあ、あるということで(笑)。『マリオテニス64』を「こんな人に遊んで欲しい」というのはありますか？

高橋(弟) 僕たちも早く遊びたいんですよ(笑)。

高橋(兄) うちの場合は、カミさんが遊びたいって(笑)。まず1つは、実際にテニスをやってる方も、本物らしいテニスゲームとして遊んでいただけると思いますね。それと、最近のゲームは、見た目がやさしそうに見えても、お子さん達が対応できない難しさをともなっているゲームも多いので、そういう意味ではプレイヤーにやさしいゲームとして遊んでいただけるんじゃないかと思いますね。

高橋(弟) テニスを本物のテニスとして遊べる部分も当然きちんと作ってますし、テニスをゲームとして遊ぶ部分でも、いろんなカタチで遊べるように仕掛けも作っているので、長く遊んで欲しいなあと思っています。多くの人に、手にとっていただいて、楽しんでいる顔を見てみたいですね。できればご家族一緒に…、ゲームの苦手なお母さんも、ちっちゃなお子さんも遊べると思うし、ゲーム好きも充分楽しめると思っています。実は、『マリオテニス64』は任天堂のテニス部推薦のソフトなんですよ(笑)。

↑というわけで、作ってみました「推薦シール」のイメージ。7月21日発売号で付録につける予定だよ

―― 本当ですか？

高橋(弟) 本当なんですよ(笑)。

―― じゃあ、64ドリームで推薦シールを作ることにしますね(笑)。

今までとまったく違うRPGを制作中

―― それでは、期待のRPGの話に入ります。これはGBアドバンス向けに作っているわけですか？

高橋(兄) それは本意ではないし、今作っているRPGは、いろんな新しい試みをしようとしているタイトルなんです。簡単に言うと、これまでの遊びじゃない遊び方ができるRPGを作っているんです。

―― もうちょっと具体的に(笑)。

高橋(兄) ええ(笑)。例えばの話、RPGって「お使いゲー」って言われているじゃないですか。一番わかりやすいのが、王様が「どこかのダンジョンに行って、何かを取ってきてくれ」って言って、プレイヤーが言うことをきかないと、お話が先に進まないというのが、これまでのRPGの常識だったと思うんですよ。でも、そういうのってイヤだなあって思ったんです。だから、そういう形式じゃなくても、お話を進めることができるための世界観や下地作りにものすごく時間をかけてるんです。

―― 確かに、お使いばかりするRPGってイヤですよね。

高橋(兄) だから、「シナリオの体験の仕方を、これまでになかったようなやり方にしよう」というのが、今回の1つのキーワードになってるんです。サターンで作った『シャイニングフォースIII』では、シンクロニシティーといって、3つのシナリオがそれぞれのストーリーのフラグの立て方によって、それぞれ、体験の仕方が違ってくるんです。象徴的なのは、終わったキャラクターのラインナップによって、シナリオ2の最終戦闘のラインナップがガラッと入れ替わ

ったりとか。そのようなことって、それまでになかった試みだったと思うんです。やっぱり、新しい試みのストーリーで遊ばせてあげると、ユーザーは「面白い」って言ってくれるんだなあと感じたんです。RPGに対して、「金太郎飴でいいんだ」っていう言い方をする人もいるんです。「金太郎飴でないと、ユーザーも戸惑ってしまう。だから、ストーリーを乗せかえれば別のゲームになるんだ」って言い方をする人が、RPGの制作者に多かったりするんですよ。でも、それってイヤなんですよね。例えば、僕は『マリオゴルフGB』をRPGとは呼ばないけれど、ある意味で、あのようなストーリーの体験の仕方だってあるわけですよね。純粋なスポーツゲームなのに、ストーリーとしても成立してるじゃないですか。

―― その通りですね。

高橋兄 GBアドバンスのRPGは、そうやってずうっと温めてきたものを満を持して出そうと思ってるんです。そうなると、「世界観も今までのままじゃダメだ」ってことになったりとか、いろんなことが変わってきちゃうんですよ。それに、謎解きの考え方もちょっと変えてみようかなと思っているんです。これまでの謎解きって、総当たりしていくと自然と宝箱が手に入っちゃったりとか、目的の場所に行けちゃったりしましたけど、もっとプレイヤーのブレインに働きかけるものをやってみたいと思っているんです。例えば「スイッチはプレイヤーが隣接して押さなければいけない」というように既成概念ができちゃってるでしょ。でも、「こうあるべき」みたいなものも変えてみたいなって。その結果、プレイヤーが体験することが、いままでとは180度変わってくるような気がするんですよ。あともうひとつイヤなのが一本道のRPG。それって作る側の怠慢だと、僕は思ってるんですね。でも、逆に自由にプレイできるようになると、ストーリーが陳腐になるケースもあるわけです。やっぱり、RPGというのは長時間つきあうわけだから、ストーリーに壮大さや重厚さを残すべきだと思うんです。そんなRPGを、「任天堂という市場性の中で作りたいなあ」と考えているんです。

◆キャメロットのホームページでは、『マリオテニス64』など新作ソフト情報のほか、『シャイニングフォース』シリーズなど、過去の作品の紹介もしているぞ。http://www.camelot.co.jp

―― どんな世界観になるんでしょうか？

高橋兄 基本的にはファンタジーです。ファンタジーなんだけど、ある意味で、今までのファンタジーとは全く違います。これ以上はゲーム性にもからむことなんでお話できないんですけど…。でも、「ああ、これはアリだよね」という風に感じてもらえるんじゃないのかなと思うんですよ。僕自身もある意味、そういうRPGを待ってたんですよ。

―― タイトルは決まってるんですか？

高橋兄 決まっていると言えば決まっているんですけど、決まってないと言えば決まってないですし（笑）。

―― 『マリオテニス』を作りながら、RPGの制作も進めているわけですね？

高橋兄 そうですね。GBアドバンスの発売の時期にそったカタチで完成はできるんじゃないでしょうか。

―― 社内のラインとしては、『マリオテニス』2作とRPGの3つが動いているという感じですか？

高橋兄 まあ、他にもいろいろと（笑）。会社の規模のわりには、結構タイトルをかかえているんですね。基本的には、いろんなタイトルに対応できるので、任天堂ハードで1本でも多く出していきたいと思っています。

―― それは楽しみですね。で、N64ソフトについては『マリオテニス64』が最後になるんでしょうか？

高橋兄 まだわかんないですね。

高橋弟 N64にしても、『マリオテニス64』であれだけポリゴンキャラをリアルタイムで動かすことができるレベルにまで、きてるわけですよね。これで最後というのも、もったいない感じがしますけどね。

―― やっぱり『マリオボウリング64』を出すしかないですね（笑）。

高橋弟 まあ、とりあえずGBアドバンスのRPGも作らないといけないんで（笑）。

高橋兄 ただ、メーカーにとって、携帯型ではない家庭用ゲーム機ハードというのはシンボリックなところがあるわけですよ。僕らは今、複数のタイトルを抱えているので、それの整理がついたとこところで、「次はどうするんだ？」ってことを、任天堂さんともお話することになるんだろうと思います。そこでまた、いきなり「次はN64でやるか」ってお話になる可能性はないとは言えないですね。特にN64をやってるチームは、みんな仕事が早いですから。

高橋弟 そう。「新しいキャラクターが欲しいな」って言えば、ワルイージを作ってくれたりするし、そういう意味では心強いですね。キャメロットではプログレス…つまり「常に前進しようね」みたいな話を、事あるごとにするんですけど、そう意味では「名実ともにそういうカタチになってきているかな」と強く感じますね。

―― N64専門誌にとっても、彗星のごとくあらわれた救世主って感じがします。ところで最近おいしかったものは何ですか？

高橋弟 はいっ？（笑）。えっと、最近おいしかったのは……。

高橋兄弟 ジンギスカン！（2人同時に）。

―― 兄弟そろって同じこと言うなんてスゴイですね～（笑）。

高橋兄 会社のそばに、いきつけのラーメン屋があるんです。麺直送の北海道ラーメンで、そのお店が始めたジンギスカン屋があってですね（笑）。北海道で「だるま」という有名なジンギスカン屋さんがあるんですけど、そこにタメをはるぐらいのおいしさなんです。でも、そのジンギスカン屋のおやじは「うちの方がおいしい」って自慢してましたけどね（笑）。だるまより、いい肉使ってるんだからって言ってましたよ（笑）。でも、ホント、ビックリするくらいうまいんですよ。また、最後に食べるお茶づけもおいしいですよ。食べないと想像つかないでしょうけど。「北牧場」ってお店です。新宿3丁目にあるんですけどね。

―― 今度、編集部みんなで食べに行くことにします（笑）。

◆インタビュー後、一生懸命「北牧場」の場所を説明する高橋兄弟

◆で、行ってきました、「北牧場」。地下鉄新宿3丁目駅のすぐそばにありました。開店は5時からで、予約はできないそうです

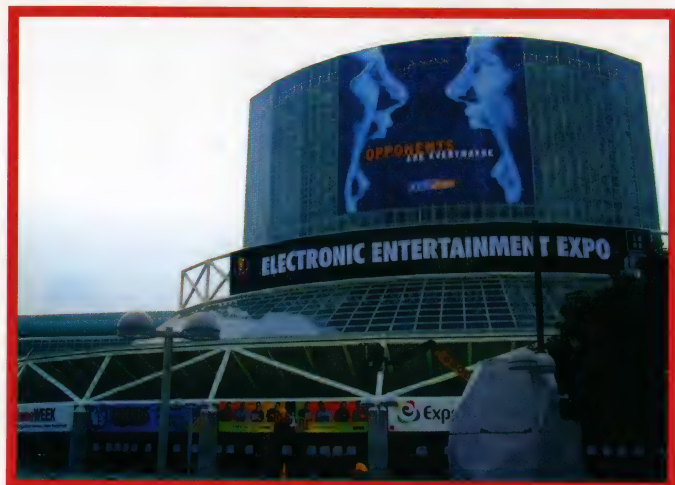
64 DREAM 毎月新聞

Monthly News

The Best Game Magazine
毎月新聞拡大版
E3速報!!

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 時差の関係で、日本とのやりとりは、現地時間の夜中（日本との時差は16時間）、毎日3～4時間くらいしか寝られず、大変な取材だったのだ。

LAでE3が開幕!!

◆ここがE3の会場となるロサンゼルスコンベンションセンター。高層ビルが建ち並ぶダウンタウンから、歩いても20分くらいの場所にあるのだ

E3こそ世界最大のゲームショウ

2000年5月11日（会期は13日まで）、世界最大のゲームショウE3（ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO）がついに開幕したぞ。来場者数では、東京ゲームショウには及ばないが、これは入場者が報道関係者や販売業者などに限定されているため。広大なスペースに展示される大仕掛けなブース、ど派手な演出、来場者を喜ばせようとする出展者達のサービス精神など、など、これこそ世界最大のゲームショウといっても過言じゃないのだ。64ドリーム編集部からは、さおへん（64ドリーム編集長）と大渕豊氏（ゲームストリートジャーナル担当）がロサンゼルスに突入。現地から最新レポートを送ってきたのだ。詳しいレポートやインタビューは来月号で徹底的に紹介するとして、今月はどこよりも早く、どこよりも詳しいと思うE3速報をお送りするぞ。

◆「ポケモンプレスカンファレンス」で宮本さんを発見。着ているTシャツは1101.com（糸井さんのホームページ）のものだぞ

◆今回の任天堂のキーワードは「ファンタスティック」。ブースではどんな幻想的な演出がされているのだろう

◆任天堂のパーティが開催された、高級ホテル、リーガルビルトモア。映画の撮影にも使われることもある、重厚感あふれるホテルだ

◆こちらは我々が宿泊したフィゲロラホテル。会場から歩いて5分とってても便利。壁面に描かれたアップルの広告が印象的だ

見所の多い今回のE3速報の目玉はこの4つ

1. 任天堂プレスカンファレンスレポート
2. 任天堂とレア社の最新作～ブース紹介～
3. 『ドルフィン』とGBアドバンスの動向
4. アメリカで大人気のポケモン情報

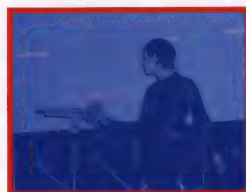
E3の詳細やキーパソンのインタビューなどは、来月号で紹介するとして、今月は上にあげた、気になる4つのポイントを中心にレポートをお送りしよう。まずは、毎年、関係者を驚かせる発表がある、任天堂プレスカンファレンスの模様を、レポートしよう。そして、任天堂ブースで展示される最新作はもちろんだが、E3ではいつも新作を発表しているレア社の動向や、今回の目玉ソフトの1つと目される、最新作『ダイナソープラネット』とは、どんなゲームなのか? 昨年のE3で電撃的に発表されたドルフィンとGBアドバンスに関する情報は、出るのか? また、日本でも未発表のポケモン最新情報や、ますます高まっている、アメリカのポケモン人気など、現地のホットな情報もいち早くお届けしよう! もちろん、サードパーティのN64ソフト最新情報もあるぞ。

E3の前日に開催された任天堂のプレスカンファレンスをレポート!

↑会場はダウンタウンにあるロサンゼルスシアター。今年のキーワードはファンタスティク(funtastic)ならぬ(fun tastique)

例年、E3開催日の前日に催される、任天堂主催のマスコミや関係者向けカンファレンス（説明会）。昨年に引き続き、今年もダウンタウンにあるロサンゼルスシアターが会場となった。昨年はこの場で「ドルフィン」が電撃的に発表され、関係者の話題をさらったが、今年はどんなあっと驚くニュースが飛び出したのだろうか？

ピーター・メインの現状報告中に…!!

ピーター・メイン氏が現状報告を行うのは例年と同じパターン。さっそうと登場し、任天堂の状況を紹介していると、突然警告音（サイレン）が会場中に鳴り響いた。すると、アメリカでは5月22日に発売が予定されている『パーフェクトダーク』の主人公「ジョアンナダーク」に扮した女性が銃を片手に舞台に現れ、メイン氏と様々なパフォーマンスを繰り広げたのだ。観客は突然始まったド派手な演出に大喜びで、大きな歓声があがっていたぞ。彼女は「2週間後に会いましょう」と言い残して舞台からさり、巨大スクリーンにはデモンストレーション映像が流された。その後、メイン氏によって、アメリカでのテレビゲーム市場の概況や、アメリカでは依然N64が堅調であることが紹介された。さらに、社会現象にもなっている、ポケモンの好調さも大いにアピールした。

↑銃を片手にさっそうと登場した「ジョアンナダーク」。こうした演出はさすがアメリカって感じだね

↑メイン氏と彼女の会話もとってもたのしかったぞ。『パーフェクトダーク』の映画化の話とか無いのかな？

↑アメリカでもピカチュウの人気が高いようだね

↑好調なゲームボーイを紹介している時にあらわれた画面に場内大爆笑。これってビル・ゲイツなのかな

想像を絶するポケモンフィーバー

カンファレンスでは、ポケモン関連の商品はアメリカだけでも15億ドル（約1650億円）、世界中では140億ドル（約1兆5400億円）もの売上を記録したことが明らかにされた。そして、日本では既に発売中の『ポケモン金・銀』をアメリカでは、10月16日に発売することが決定。さらには、『HEY YOU PIKACHU!（日本名：ピカチュウげんきでちゅう）』や『POKEMON PUZZLE LEAGUE』（『パネポン64（仮）』として発表されていたソフト）の発売も発表した。アメリカでのポケモンブームは簡単にはおさまりそうにないぞ。

ビデオで登場の荒川さん

NOA（米国任天堂）の会長だった、ハワード・リンカーン氏は引退して、佐々木投手が入団したシアトルマリナーズの球団社長に就任。そんなこともあり、NOA社長の荒川實さんは以前にまして忙しいご様子だ。荒川さんがどのような形でカンファレンスに登場するのかを楽しみにしていたのだが、残念ながら今回は、ビデオメッセージでの上映のみだった。内容はとっても気になる「ドルフィン」と、「GBアドバンス」の紹介。「ドルフィン」に関しては、世界中での展開をすすめており、アメリカでは2001年に発売予定とのことだ。また、ソフトについては、レア社やレトロスタジオ、宮本さんの情報開発部などが開発をすすめている模様。しかし、それ以上の発表はなく、新情報といえるものはなかった。ただ、「ドルフィン」、「GBアドバンス」とも今年8月の任天堂スペースワールドで紹介すると締めくくってくれたので、8月にはその全貌が明らかになりそうだ。

↑「ドルフィン」では最初にどんなゲームが遊べるのか。やっぱりマリオかな？

↑会場には荒川社長と前会長のハワード・リンカーン氏の姿もあった

宮本茂さんも舞台に登場!

↑最後に、客席から仮面をかぶった男たちが舞台に登場。ウイズロープのコスプレか？（笑）。実はこの中の1人は宮本茂さんなのだ。宮本さんが仮面をとると会場はわれんばかりの大拍手だったのだ（ちなみに、まことの仮面が宮本さんだ）

●はみだしNEWS● 舞台に登場したジョアンナダークはアメリカで流されているCM（とてもセクシーなCM）にも出演している女性。日本でも放送予定とのことなので、楽しみだね。

●はみだしNEWS● 昨年のIAAは会場近くのシアターでの開催だったが、今回の会場はビルトモアホテル。コメディアンが司会をつとめたり、ビデオでおかしな表情のピカチュウが登場したりと会場は大爆笑だったぞ。

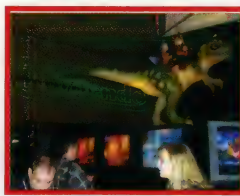
5月11日E3開幕!! 気になる任天堂ブースへ突撃

バランス良くまとめられた任天堂ブース

日本を出発する前は「ポケモンが中心のショウ」で、他のソフトの扱いが少ないのでは？ と思っていた取材班。しかし、第一印象は、それほどではなかったという感じ。と言うのも、昨年は『スターウォーズエピソード1レーサー』を、2年前は『ゼルダの伝説』を、3年前は『スターフォックス』をと、毎年キラータイトルとなるソフトには巨大なスペースやセットが与えられていた任天堂ブースだったが、今年はポケモンやコンカー以外、ほぼ均等にバランス良く展示されていた。そのポケモンにしても、派手な演出もなく、受付けのカウンターで、ポケモンシールやカードを配った程度。過去のE3はかなりのパワーをポケモンに注いでいたが、派手なプロモーションをしなくても、ポケモンは充分に認知されたということだろう。

◆Nintendoの文字の上に置かれた実物大ポケモンのフィギュア

やっぱり頼りになるのはレア社

今回のE3でレア社は、N64で5つのタイトルを登場させてきた。まずは発売まぢかの『パーフェクトダーク』。『ゴルデンアイ007』のゲームシステムをさらに高いレベルに進化させた、シューティングアクションゲームだ。また『バンジョーとカズーイの大冒険』に続く第2弾『バンジョーツーイ』や、さらに『ダイナソウプラネット』、『コンカーズバッドファーデイ』もプレイ可能な状態で出展されていた。さらに、ディズニーのキャラクターが登場する『ミッキーズスピードウエイUSA』もレア社の新作として初登場。プレイもできる状態で、日本でも期待できる1本だ。また、レア社に続くセカンドパーティーとして期待されているのがファクターファイブという会社。『インディージョーンズ』や『スターウォーズバトルオブナブー』など期待の新作を開発しており、これらのソフトもプレイ可能だったぞ。これからの活躍を大いに期待したい会社だ。

◆期待が高いのは『ダイナソウプラネット』。音声がタップリ入っているのにも驚かされた

◆ゲームに登場するジョアンナダーク。女優さんもイメージに近いよね

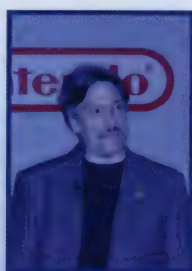
◆初日の午前中だけだけど、前日のカンファレンスで舞台にあがったジョアンナダークが一緒に記念撮影をしてくれたのだ。これはうれしいよね

◆もちろん『ムジュラの仮面』もプレイ可能な状態で展示されていたぞ

◆ここはコンカーのバー。中でビールを飲ませてくれるのだ。1杯いただきました

プレス向けゲーム説明会の様子を紹介

今年はムジュラの仮面のプロモーションで、日本から宮本さんも参加。でも、日本では既に発売中のソフトなので、目新しい話は聞けなかった。続いて登場したNOAのPADマネージャーであるケン・ロブ氏も、プレイしたのは『バンジョーツーイ』のみで、期待の『ダイナソープラネット』の話は結局何も聞けずじまい。張り切って取材に望んだけど、情報が少なくて残念。

◆画面をみながら解説する宮本さん。右となりにいるのは、先月号に登場していただいた青沼さん

◆NOAのケン・ロブ氏。レア社の人じゃないんで間違えないようにね（苦笑）。それにしても、ゲーマーでもある彼のゲームの腕はなかなかのものだ

第3回IAA開催! N64の受賞は2部門のみ

今回で3回目を迎えるIAA(Interactive Achivement Awards)。毎年E3の開催日初日に行われる、権威あるアメリカのゲームに対する賞だ。昨年は『ゼルダの伝説』が、一昨年は『ゴールデンアイ007』が大賞を受賞し、例年N64ソフトが多くの部門で賞を獲得しているのだが、今年はわずか2部門での受賞にとどまった。残念だけど、来年の巻き返しに期待しよう。

【受賞したN64ソフト】

●レーシングゲーム部門
スターウォーズエピソード1レーサー

●チルドレン/ファミリー部門
ポケモンスナップ

◆『エピソード1レーサー』はスターウォーズ人気もあって、アメリカでは大ヒットしたよね

◆『ポケモンスナップ』の受賞ではハル研の岩田さんが代表して壇上にあがったのだ

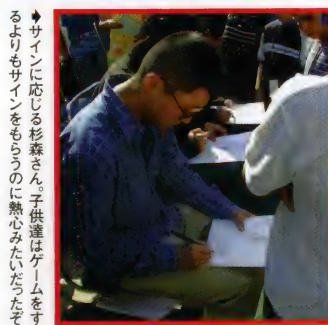
子供達も参加したポケモンプレスカンファレンス

アメリカでも『ポケモン金・銀』大ブレイク確実!!

E3開幕2日前の5月9日に開催された「ポケモンプレスカンファレンス」。会場となったのはE3が開催されているコンベンションセンターの中庭、つまり屋外で行われたのだ。この日は、1日ジャーナリストに選ばれた「カルバート小学校」の100名近くの生徒が来場。子供達には、ポケモンファイルやプレスリリース、ピカチュウのメモパッド、プレス証、ポケモンぬりえ帳などが配られていたぞ。まず、司会者がプロレス張りの「ポケモンコール」で会場を大いに盛り上げたあと、米国任天堂(NOA)のティルデン副社長があいさつをした。そして、ポケモンのプロデューサー石原恒和さん、ポケモンのキャラクターデザインを担当した杉森建さん、開発現場ではディレクターとして活躍していた増田順一さんが紹介されると、会場はわれんばかりの大拍手に包まれたのだ。石原さんは「あなたたちは、おそらくアメリカで初めての『ポケモン金・銀』の目撃者になるでしょう」と挨拶して、さらに大きな喝采をあびていた。その後、ステージのパネルが子供達によってめくられ、チコリータ・ヒノアラシ(シンディクィル)、ワニノコ(トトダイル)、ルギア、ホウホウの5匹(カッコがないのは日本名と同じ)のポケモンが紹介された。「この中で好きなポケモンは?」との質問には、「ルギア」と叫ぶ子供が圧倒的に多かったぞ。紹介が終わった後は、『ポケモン金・銀』の体験プレイや、3人のサイン会を行ってこの日のイベントは無事終了したのだ。

◆会場に集まったのは100人近いカルバート小学校の子供達。ちなみにこのイベントは小学校の授業の一環として行われたそうだ

◆画面右から杉森さん、石原さん、増田さん。『ポケモン金・銀』の開発に大きく関わった人達ばかりだぞ

◆壇上で子供に手を振る石原さん。隣りがNOAのゲイル・ティルデンさん

◆サインに応じる杉森さん。子供達はゲームをするよりもサインをもらうのに熱心みたいだったぞ

◆会場に駆け付けた宮本さん。当日の朝にロスに到着とのことで、ちょっとお疲れのようでした

ポケモンカーの金・銀バージョンも登場

ピカチュウを上手くかたどったピカチュウカーも『ポケモン金・銀』の登場に合わせてリニューアル。ベースになった車は、フォルクスワーゲンで以前と変わりはないんだけど、いろんなところが微妙に変更されているのだ。前からと、後からの2枚の写真を撮ったので、どこが違っているさがしてみよう!

◆「E3 OR BUST」の文字は「E3見るきゃない」って意味だぞ。わかるかな

◆車のホイールの色が金と銀になっているのだ。他はどこがちがうのかな?

『ピカチュウげんきでちゅう』がアメリカに上陸!!

◆実際にマイクを使って遊べるようになっていたぞ。ピカチュウって日本語だけじゃなくって、英語もわかるんだね。いまや国際的な人気者だものね

★★★★★★ マリオ像がピカチュウ像に変身 ★★★★★★

日本でも大ヒットソフトとなった『ピカチュウげんきでちゅう』が、アメリカにもついに上陸だ。偶然会場でお会いした、アンブレラの小澤さんに進行状況をうかがったところ、「まだまだこれからです」との遠慮がちなコメントだったぞ。また、任天堂ブースで、ビックリしたのは、いつも待ち合わせに利用していたマリオの噴水が、今年からピカチュウの噴水に変わっていたこと。マリオが任天堂の主役の座を、ピカチュウに奪われたみたいな感じがして、ちょっとショック!? マリオの巻き返しはあるのか!?

◆ピカチュウ噴水はかなり好評で、ここで記念写真を撮っていた人も多かったぞ

●はみだしNEWS● アメリカでの『ポケモン金・銀』の発売予定は10月16日。販売目標は最初の半年でなんと1000万本だ。日本の倍の人口がいるにしても、すごい数字だよね。

N64とGBの期待の新作を紹介しよう!!

はみだしNEWS カプコンから登場した『メガマン64』。どうやらPS版のN64へ版の移植作のようだ。日本での発売など、詳細は今のところ未定だ。

E3での楽しみは、最新のN64ソフトが思う存分プレイできること。また、日本ではプレイできそうにないソフトも遊べることだ。今回のE3では、全部で2400タイトル以上のソフトが出展されている。もちろん全てのプラットフォームを対象にしたソフトの合計数だが、N64とGBだけでもかなりの数になるはずだ。今月号では、とても全部のソフトを紹介できないので、レア社が開発しているソフトを中心に、日本でも発売されそうなソフトを紹介するぞ。

かわいい顔した悪いヤツ

見かけにだまされて、後から「こいつはこんなヤツだったんだ!」って思うことあるよね。見た目はかわいいんだけど、実はかなりのワル。任天堂のブースにあったバーの主コンカーは、そんなヤツかも? ビールは無料だったけどね。

↑葉巻をくわえて、ご満悦の表情のコンカー。この姿はまるでアルカポネみたいだね

64 バンジョーツーイ BANJO-TOOIE

↑画面のグレードもぐっとアップしているのだ。発売がとっても楽しみだね

レア社開発の人気ゲーム『バンジョーとカズーイの大冒険』の第2弾が、『バンジョーツーイ』だ。前作のおもしろさはそのままに、さらにパワーアップしているぞ。今回の特徴はバンジョーが、前作以上にいろんなキャラに変身できること。なんとあのマンボジャンボにも変身できるのだ。アメリカでは7月24日発売予定。日本では年末かな?

64 コンカーズバッドファーデイ CONKER'S BAD FUR DAY

↑2年前はあんなにかわいかったコンカーが、すっかりぐれてしまって、ちょっとショック

レア社から、コンカーが主人公のゲームが初めて紹介されたのは1998年のE3。抱きしめたいほどかわいらしいコンカーなんだけど、実はけっこうとんでもないヤツということが判明した。ゲーム自体は3Dのアクションゲームなんだけど、内容はかなりお下劣とのウワサ。長い年月が彼を変えてしまったのか。もしかしたら、日本での発売はないかも…。

64 ダオナソープラネット DINASAUR PLANET

↑タイトルを聞いた時は『テュロック』のようなゲームをイメージしてたんだけどね

E3では必ず目玉となるソフトを発表しているレア社の最新作が『ダイナソープラネット』。実際に操作した感じは、Zボタンで向きが変わるなど、『ゼルダの伝説』に近い感じがする。重厚感のある音楽も印象的。また、遊んでいる間に字幕のシーンを1度も見なかったほど、よくしゃべるソフトなのだ。かなり期待の持てるソフトだぞ。

64 パーフェクトダーク PERFECT DARK

↑主人公ジョアンナダークはプレスカンファレンスに登場したようなスーパーガールだ

昨年のE3で、レア社の目玉ソフトとして登場した『パーフェクトダーク』は、5月22日にアメリカで発売される、超期待ソフトだ。世界中で大ヒットを記録した『ゴールデンアイ007』を開発したチームが、『ゴールデンアイ』のシステムをよりグレードアップさせてお届けするこのソフト。本郷さんによれば、日本では10月頃の発売予定。

64 ミッキーズスピードウエイUSA MICKEY'S SPEEDWAY USA

↑作り込まれたキレイな画面。ディズニーランドの中を走るようなコースもあるのかな?

人気のディズニーキャラクターが登場するレースゲーム。開発は『ディディコングレーシング』でレースゲームでも実績を持つレア社だ。『マリオカート』のような素直な操作性で、評判が高かったぞ。発売日などの詳細は未定だが、ディズニーのキャラクターは日本でもとても人気が高いだけに、発売されれば大ヒット間違いなさそうだ。

64 ポケモンパズルリーグ POKEMOMN PUZZLE LEAGUE

↑人気の高い『パネポン』とポケモンがドッキング。会場にはGB版もあったぞ

ポケモン関連のソフトに関しては、いつもは日本の方が情報が早いのだが、このソフトに関しては今回が初登場だ。画面を見ると、背景にはアニメのポケモンに登場するキャラクターが描かれているが、中味は、『パネポン』のようなパズルゲーム。実は、日本で『パネルでポン64(仮)』というタイトルで発表されていたソフトなのだ。

◆これは『スターウォーズローグ中隊』などを開発したファクターファイブの最新作、『インディージョーンズアンドインターマルマシン』。画面を見る限りかなり期待できそうな感じだぞ

ライバル2社。ソニーとセガの動向は

アメリカでは初めてソフトが遊べる状態で、お披露目となるソニーのPS2。当然、ブースの中心もこのPS2だ。プレイ可能なソフトを多数用意、また、DVDが再生できるというデモもしっかりと行っていた。かたや既にDCを市場投入しているセガは、DCの持つネットワーク対応の機能を使ったソフトを、さらに充実させようとするラインナップ。『ソニックアドベンチャー2』やネットワーク機能を追加した人気スポーツゲームなどの新作を発表していたぞ。

◆新しいハードの登場ということで、人気の高いソニーブース

◆DCのもつ通信機能を使ったソフトを中心に展開していたセガブース

●はみだしNEWS● 任天堂のパーティー(内容は来月号で紹介)でケンロブ氏に接近。インタビューを始めたら、途中でNOAのスタッフに止められてしまった。パーティー会場では仕事したらいかんよね～。

パーフェクトダークフォーGBC
PERFECT DARK FOR GBC

◆ゲームボーイながら、おどろくほどキレイで作り込まれた画面はすごいの一言

N64版の世界観がそのままに、『パーフェクトダーク』のゲームボーイカラー版も発表されていた。主人公は、もちろんジョアンンダークだ。ゲームボーイカラー版用には、7種類の新しいミッションが用意されていたぞ。表情ゆたかなキャラクターの動きや、作り込まれた画面はさすがレア社。日本での発売なるか?

リトルマーメイド
LITTLE MERMAID

◆ピンボールの台にいろんなディズニーのキャラクターが描かれているのだ

リトルマーメイドとは日本語で人魚姫のこと。ディズニーのアニメーションで、おなじみのリトルマーメイドがゲームになったのだが、ゲームはなんとピンボールゲーム。詳しい内容はまだ不明だが、ピンボールゲームなら、誰でも気楽に楽しめるし、ディズニーのキャラクターなら安心して遊べそう。日本でも発売されたらいいね。

クリスタリス
CRISTALIS

◆画面のイメージはファミコン版とほとんどかわらない。ほぼ完ぺきな移植だと言えそうだ

アメリカでは同名で発売されていたファミコンソフトをゲームボーイ版に作り直したもの。日本では、『ゴッドスレイヤー』のタイトルでSNKから発売されていたソフトだ。4本の剣を求めて旅にでる、アクションRPG、究極の剣である、クリスタルの剣を作り上げることが目的。アメリカでは6月発売予定だ。

来月号もE3を総力特集だ!!

今月の毎月新聞拡大版はいかがでしたか? 世界最大のゲームショウE3の情報をいち早くお知らせしたいという思いで、かなりムリなスケジュールにもかかわらず、なんとか速報版をお届けできました。けれど、今月号で紹介できたのは、取材した内のほんのわずか。来月号では、さらに詳しいE3の模様をお送りします。また、NOE(任天堂ヨーロッパ)の太田社長やハル研の岩田さん、さらにはあしゅらさんのインタビューも掲載予定。引き続き、E3情報をお楽しみに!!

EDITOR'S VOICE

E3後記

新たな脱皮の時期を迎えた任天堂

「インパクトに欠ける任天堂」。新ハードに関する発表がされなかったために、そんな印象を持った人も多かったと思う。でも、新ハードの発表よりも、「新コンカー」の発表に、強い衝撃を受けたのは自分だけでなかったはず。ビール片手に、アンビリーバボーなネタの多い「コンカー」をプレイしながら、「よい子の任天堂」から「脱皮」の兆しを感じだった。　左尾昭典

◆64ドリームの編集長。E3の取材は2年前のアトランタ以来。今回はデジカメと一眼レフの二刀流で取材

EDITOR'S VOICE

E3後記

さらなる安定の時代に入った任天堂

今回のE3の任天堂を一言でいえば「安定」になるだろう。次世代機への転換が人々の耳目を集める中、現行機向けの熟成されたソフト群によって、しっかりと市場をつかんで行こうとする任天堂の戦略は、実に手堅いものだ。これまでにないほど幅広いラインナップをたずさえたNOAの地位が揺らぐ事はないのではないか。そのうち1つでも多くのゲームが日本でも発売されることを切に願う。　大渕雅

◆64ドリームではゲームストリートジャーナルを担当。日本はもちろん海外のゲーム事情にも精通している

●はみだしNEWS● カプコンの岡本吉起さんが、金沢工業大学の講演で、『バイオ0』は「ドルフィン」と同時発売にすると発言したとの情報をネットでキャッチ。真偽のほどはわからないが、『バイオ0』を楽しみにしている人も多いだけに気になるよね。

NEW 新製品

ついに待望のピチューが登場だ 人気のキッズ&フレンズ最新作!!

新ポケモンキッズシリーズII

バンダイ／5月下旬発売予定／100円／ラムネ菓子付

人気のキッズ最新作が登場だ。今回は人気のピチューを始め、12種類。全部GETしちゃおうぜ。（東日本先行発売）

⬆画面左上からドンファン、ミルタンク、クヌギダマ、カポエラー、ハガネール、エイパム、ウソッキー、エーフィ、ヒマナッツ、ブルー、ピチュー、ウパー

ポケモンフレンズ10

バンダイ／6月下旬発売予定／200円／ラムネ菓子

フレンズ最新作は5種類で登場だ。

（東日本先行発売）

ピチュー

ウパー

ピィ

ププリン

メタモン

NEW 新製品

ゲームボーイカラーを操作して使う ミシン「nu•yell」の第2弾が登場!!

先月号でも紹介したけど、家庭用ミシンの老舗、ジャガーから、ゲームボーイカラーに専用カートリッジを差し、データを送るだけで、いろんな縫い模様や文字などを簡単な操作でソーイングできるコンピュータミシン「nu・yell」が発売されたぞ。当初は通信販売だけだけど、順次ミシン専門店や電器店などを通じても販売されるそうだ。「nu・yell」はゲームボーイカラー用の専用カートリッジに縫い模様や各種文字、ボタンホール縫いなど、合計302種類の情報として、3024のパターンデータをもっており、画面に表示されるコマンドを操作することで、多彩なソーイングを低価格（オープン価格：予想実勢価格は5～6万円）で提供することを可能にしている。さらに、刺繍器の追加装着が可能なミシン「nuotto（オープン価格：予想実勢価格6～7万円）」を9月に発売する予定とのこと。こちらの専用刺繍器（別売）には、人気キャラクターを含む刺繍カートリッジが3本付く予定だ。どんなキャラクターが入るのか楽しみだね。

問い合わせ先：ジャガーカスタマーサポートセンター
フリーダイヤル：0120-817-340

◆GBカラーにはこんな使い方もあるんだね（GBカラーは別売です）

マンスリー紀行 ゲームボーイに思う……

世界中に1億台近くも普及しているGBは、通信機能を持った携帯型コンピュータと言えるほど高性能だ。にもかかわらず、ゲーム専用機としてしか使われていないのは（ある意味当然なのだが）、残念でならなかった。GBをゲーム機以外のものとして使った商品は、任天堂のポケットカメラやバンダイの魚群探知機などごく僅か。ジャガーがGBCの新たな可能性を提示したことは非常に興味深いことだ。今後、任天堂からはGBと携帯電話をつなぐアダプターが登場するし、マリーガルで開発中の『DT（仮）』はGBをコントローラとして使用する。さらに、これからは、おもちゃとしてだけではなく、携帯情報端末機器としての能力をもつGBを使った、新しいアイデアがどんどん出てくるだろう。そして、これはGBアドバンスの登場で、一気に加速するはずだ。

ハドソンがナスダックジャパンに 6月中にも上場申請を予定!!

4月25日の日経新聞は、ゲームソフト大手のハドソンが6月中にナスダック・ジャパン※1に上場申請することを決めたと報じている。公開時期は8月になる見通しで、公開に備えて15億円の第3者割当増資を実施し、任天堂などの出資を受け入れる。また、公開時には25億円の公募増資も予定しており、これらの資金をもとに技術者を積極的に採用し、ネットワーク系ゲームの開発などに力をいれるとのことだ。

◆『マリオパーティー』も開発はハドソン。実は任天堂との関係は深いのだ

コナミとタカラが資本提携発表!! コナミがタカラの筆頭株主となる

ゲームソフト大手のコナミは、4月27日、がん具メーカー大手のタカラと資本提携すると発表した。コナミはタカラが行う第3者割当増資を引き受け、発行済株式総数の22.8%を取得する。この結果、コナミはタカラの筆頭株主になり、実質的にはコナミ傘下で経営基盤の強化をはかることになる。今後両社は人気キャラクターを相互に利用しあうほか、販売や流通面でも協力しあうことになるようだ。『ときメモ』のキャラを使った人生ゲームをタカラが作ったり、リカちゃんのゲームをコナミが作ったりすることがあるかもしれないぞ。

欧州委が独占禁止法違反の疑いで 任天堂や伊藤忠商事の子会社を調査

4月29日の各紙は、欧州連合（EU）の欧州委員会が、カルテル（同一業種の企業が利益確保のために、価格・販路などについて協定を結ぶのこと）の疑いがあるとして、任天堂や同社の製品を輸入・販売していた伊藤忠商事の子会社など7社について正式調査の手続きをとることを明らかにしたと報じている。今後は各社の反論などを聞いた上で、2ケ月後をめどに最終結論が出されるようだ。もし違反と判断された場合は、罰金などの処罰が科せられることになる

オススメ

『ムジュラの仮面』のチーフデザイナー 今村孝矢さんのホームページを紹介!!

『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』のチーフデザイナーをつとめる今村孝矢さんが運営しているホームページを紹介しよう。タイトルは似顔絵堂（このタイトル名、任天堂を意識してる？）。中味は今村さんが描いた似顔絵が満載。日本や海外の有名人の顔がたくさん掲載されているのだ。実は今村さん、今月号のゼルダのページで、開発者の顔イラストを描いてくれたり、TVチャンピオンの似顔絵選手権に出演するほどの、似顔絵職人なのだ。

www8.freeweb.ne.jp/art/imao

◆リクエストというコーナーには山内社長や阿修羅さんの似顔絵もあるぞ

※1 ナスダックとはマイクロソフト社やデルコンピュータなどの有力なハイテク企業が株式を公開しているアメリカの店頭株式市場のこと。
ナスダック・ジャパンはナスダックが大阪証券取引所と共同で設立した新興企業向けの新しい市場のこと。

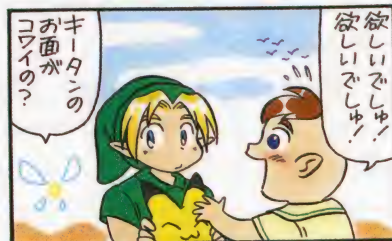
オススメ　今月のマリオクラブのオススメは『ゼルダの伝説』

『ゼルダの伝説』シリーズの最新作。ゲーム上でリアルタイムに流れる時間を活かした仕掛けやイベントが豊富に用意されており、3日間という制限された時間内にダンジョンやイベントをクリアすること、「オカリナ」で奏でる「時の歌」によって時間をさかのぼり、何度も同じ時間をプレイすることなどに面白味がある。また、「デクナッツ」「ゴロン」「ゾーラ」などの「お面」を使用することでプレイヤーキャラクターのアクションが大きく変化することから、異なった操作感を楽しめる上に、「お面」を使い分けてゲームを攻略する面白さもある。さらに、今作ではメモリー拡張パックを使用することから、ビジュアルや演出面でシリーズ独得の世界観が前作以上に表現されていることに加えて、サブイベントや収集要素も豊富に用意されていることなどから、シリーズファンはもちろんのこと、幅広い層の人におすすめできる作品である。

◆冒険の舞台はハイラルと似ているようで似ていないパラレルワールド。そこには新しい冒険が待っているのだ

トピックス　ポケモン映画欧州でも大ヒット！ 世界を駆けめぐるポケモン旋風が、アメリカに続いて欧州にも上陸だ!!

日本はもちろん、99年にアメリカで日本映画としては最高のヒット作となった「ポケモン ザ・ファーストムービー（日本名：ポケットモンスター ミュウツーの逆襲）」が、4月に欧州でも封切られ、各国で大ヒットを記録している。イギリスやドイツなど5ケ国ではトップの興業成績を記録しているようだ。今後は中欧や東欧などでも映画公開が予定されており、世界中を駆け巡るポケモン旋風は当分おさまりそうにない勢いだ。

◆日本では98年の夏に公開され大ヒットした「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」。読者の中にも見た人は多いんじゃないかな

ニュース　ゲームボーイがついに1億台突破!! 今月のN.O.Mはゲームボーイ特集だ

ついにゲームボーイの出荷台数が、5月中には、1億台を突破することになった。そこで、任天堂のホームページ内にある人気コーナーN.O.M（ニンテンドウ・オンライン・マガジン）では、ゲームボーイの特集を行っているぞ。「数字でみるゲームボーイ1億台への道のり」では、年度ごと累計販売台数や、国別の普及台数も紹介されている。また、ゲームボーイソフトの開発の過程を、任天堂開発一部のスタッフのインタビューやラフスケッチを交えてくわしく紹介しているのだ。ゲームボーイのことが色々とわかる情報が満載なので、チェックしてみてね。

www.nintendo.co.jp/

◆任天堂のホームページからすぐにいけるのだ

◆1億台到達は5月中とのこと。この本がでるころには到達してるかもね

新製品　ポケットモンスタージムバッチとポケモンはらはらリレーのCDが発売

メディアファクトリーからポケモンの新製品が登場するぞ。まずは「ポケットモンスター ジムバッジシリーズ」の第1弾「キキョウシティジムバッジ」と、第2弾「ヒワダタウンジムバッジ」が同時リリースされるのだ。テレビアニメのジムバッジのようなカッコイイデザインだぞ。もうひとつは、大人気のテレビアニメ「ポケットモンスター」の新エンディングテーマソングのCDだ。ジャケットにはかわいいピチューも登場するぞ。歌っているのは、早口先生で有名な愛河里花子さんなのだ。

◆ピンズバッジとドッグタグのセットで580円。いずれも5月26日の発売だ

◆タイトルは「ポケモンはらはらリレー」。シングルCDで6月7日に1000円で発売。特製うちわがついたスペシャルパックも1200円で発売だ

リンクのちびちび大冒険

http://w33.mtci.ne.jp/u-ma　マンガ　三浦ゆうま

●はみだしNEWS●「ポケモンはらはらリレー」を歌う愛河里花子さんは、「笑っていいとも」の早口言葉の先生や、トヨタ「ファンカーゴ」のCMのナレーションもやっているので知っている人も多いよね。

質問箱

Vol.46

取材・構成／編集部

みなさ〜ん、リンクの調子はいかがですか〜？
どこかのダンジョンで道に迷ったりしてませんか〜？
というわけで、『ムジュラの仮面』が発売されて
早1ヵ月。そろそろサマーシーズンのソフトが
気になる季節がやってきました。あのRPG、
あの海外ソフトは一体どーなってんの？
E3に行かなかった本郷さん、今月もよろしく！

◆「お前のポケモンはアレじゃ」って絶対欲しくないよ〜。しらかわ沙利さん（岐阜県）の作品でした

回答者
任天堂広報室企画部企画課係長
本郷 好尾さん

本郷さんの好きなプロレスラーは誰ですか？（熊本県・ラリアットさん）「好きなレスラーは、蝶野正洋ですね。自分をプロデュースできるところも魅力的だし、なんといっても、かっこいいですよね。プロレス団体のなかにいながら、自分のグループを作るなど、生き方もいいですね。あと、自分のキャラクターグッズを作ったり…、きっとアタマがいいんでしょうね」

『ムジュラの仮面』の次の目玉は何？

千葉県・長谷川圭輔さん

目玉は『マリオテニス64』でしょう。

◆期待の『マリオテニス64』を開発した、キャメロットのインタビューは79ページから

ちょうど夏休みに入る7月21日に発売が決定しました。それに、その前の、6月23日には『エキサイトバイク』も出ることになりました。『エキサイトバイク』はリアル系なので、『ウエーブレース64』や『テン・エイティ』のように、遊んだ方からは「よくできてる」と高い評価をされつつも、残念ながら大ヒットには結びつかないかもしれませんね。でも、海外で作った作品ですが、宮本が監修をしていますし、ぜひ多くの人に遊んでいただきたいと思っています。で、『マリオテニス64』の後は、8月11日に『マリオRPG2』改め『マリオストーリー』が、9月には任天堂が販売元になっている『風来のシレン2』が出て、10月頃に『パーフェクトダーク』が出ます。ですから、6月から毎月のようにN64の新作が発売されるというわけで、期待してくださいね。

『ムジュラの仮面』の目標は何万本ですか？

東京都・勘助さん

やっぱり100万本が目標ですね。

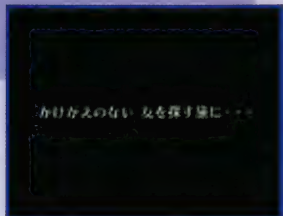
何と言っても『ゼルダ』の新作ですから、ミリオンを目指すのが当然でしょう。2種類のCMも評判がいいですし…。まだ、正確な売れ行きはわかりませんが、発売初日（4月27日）が木曜日だったにもかかわらず、売りきれたお店もあったようですね。今回の『ムジュラの仮面』は、メモリー拡張パック同梱とソフト単体の2種類のパッケージを出したわけですが、とくに単体のほうの売れ行きが好調ですね。任天堂としては、メモリー拡張パック同梱だった『ドンキーコング64』と『ゼルダ』のユーザーの年齢層は違うだろうということで、同梱版も出したんです。でも、ソフト単体が売れているということは、『ドンキー』と『ゼルダ』の両方のソフトを遊んでいただいてる、任天堂ファンの方が多いということなんでしょうね。

◆わずか5800円の『ムジュラの仮面』で、長いGWをたっぷり楽しんだ読者も多かっただろうね

『ゼルダ』の「かけがえのない友」って誰？

神奈川県・エポナ馬之助さん

オープニングの話ですね。

『ムジュラの仮面』の冒頭で、「冒険のおわりで別れた、かけがえのない友を探す旅に…」とナレーションというか、テロップが出るところですね。答えはサリアです。というのは真っ赤なウソで、答えはあのシーンに流れる音にヒントが隠されているんです。前作の『時のオカリナ』をプレイした人なら、きっとおわかりいただけると思います。『ムジュラの仮面』の最後で、その「かけがえのない友」に会えるかどうかは、まだお話する時期ではないでしょうね。

➡「ひゅいーん」って聞こえるでしょ？ そう、『時のオカリナ』で、リンクを「おっちゃん」って呼んでいた、あの…

『マリオテニス64』の魅力を教えて！

富山県・任天堂本郷支社さん

取説を見なくても、誰でもすぐに遊べます。

テニスゲームって聞くと、ボールを打ち返すのが難しいゲームを想像される方が多いかもしれませんが、『マリオテニス64』では空振りをほとんどしなくてすむんです。だから、誰もがすぐにはじめられて、すぐに熱くなって、さらにN64のウリである4人プレイのダブルスで対戦すれば、さらに盛り上がるでしょうね。ゲーム初心者でもラリーを続けることができますし、上手い人はそれなりに上達していくような奥深さもあるんです。キャメロットさんの作るスポーツゲームは本当によくできていますね。実は私…、ゴルフも上手いんですが、実際のテニスも上手いんです（笑）。中学時代、軟式テニス部に入っていまして、大津市のチャンピオンになりましたし、滋賀県大会でもベスト8に入ったくらいの腕前なんです。そのような私が、「これは、面白い！」って太鼓判を押して、オススメできるのが『マリオテニス64』なんですねぇ～！（笑）。CMの方も検討に入っていまして、『マリオゴルフ64』ではお父さん役の伊武雅力さんが中心でしたが、『マリオテニス64』では、お母さんを中心に子供と盛り上がるような内容になるでしょうね。オンエアは6月下旬頃を予定しています。

⬆昨年の『マリオゴルフ64』のCM。マリオのスポーツゲームのCMは、家族がテーマ？

『ムジュラの仮面』に続き、『ゼルダ』は出るの？

北海道・ふとっちょっ！さん

気の早い話ですね～（笑）。

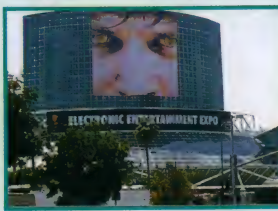
まだ、『ムジュラの仮面』が発売されたばかりだというのに…。でも、まあ、『ゼルダ』の続編がN64で出ることは、もうないでしょうね。今回は、『時のオカリナ』のシステムを使って作ったので、こんなに早く出せたわけですし、「メモリー拡張パックを使えば、『時のオカリナ』でできなかったことも可能になる」ということで、開発したわけです。なので、N64で、『ゼルダ』の続編が出ることはないでしょうね。GBカラー専用の『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』シリーズは年末に出す予定ですが、それ以外の『ゼルダ』は、GBアドバンスやドルフィンのソフトとして出てくることになるんでしょうね。

➡1ハードにつき、ほぼ1作のペースで作られてきた『ゼルダ』シリーズ。メモリー拡張パック専用とはいえ、N64で2作をプレイできた僕らはシアワセ者だ

本郷さんはE3には行かなかったの？

神奈川県・ハガキ隊長さん

知ってる作品が多かったもので…。

出展のメインは、北米で年末に発売される『ポケモン金・銀』でしたし、『ヘイユー！ピカチュウ』という新作は、実は『ピカチュウげんきでちゅう』なんですね。それに『ポケモンアタック64』も出ましたけど、すでに発表している『パネポン』をポケモンキャラに置き換えたものなんです。そういうわけで、今回のE3は海外のポケモンファンにとっては素晴らしいショーだったんでしょうけど、日本のソフトを広報している立場からすると、目新しさをあまり感じなかったんです。ドルフィンやGBアドバンスなどの新ハードが、世界で初めて出展されるのは、8月末のスペースワールドですから、とくに今回のE3に行くべき理由がなかったわけです。でも、レアの作品を中心にディズニー関係のソフトなども多く出展されましたし、とても楽しいショーになったようですね。

➡『ミッキースピードウエイUSA』など、新作ソフトも発表されたE3。詳しい情報は、毎月新聞の特集記事を読んでね

はみだし質問箱

Q『ムジュラの仮面』も64DDに対応してますか？（鹿児島県・ダークコラーダ号さん）

A『時のオカリナ』のときは対応していましたけど、『ムジュラの仮面』はまったくしてませんね。

Q 『マリオRPG2』は本当に夏に発売しますか?

愛知県・NESさん

8月11日に発売されます。

『スーパーマリオRPG2』という仮称を改め、最終的に『マリオストーリー』というタイトルに変更することになりました。タイトルを『マリオRPG2』と言ってしまうと、前作の世界観をそのままに続編を作ったというように誤解されかねないわけです。『マリオストーリー』では、登場キャラや音楽、そしてストーリーやゲームシステムなど、前作とはまったく違ったRPGになっているんです。それで、開発者からの強い要望もあって、タイトルを思い切って変えようということになったわけですね。タイトルから「RPG」という文字が抜けましたが、ジャンル的にはRPGであることは変わりませんのでご安心ください。

◆発売は8月11日なので、夏休み後半は『マリオストーリー』をじっくりと楽しめそうだね。でも、ゲームをやりすぎて、夏休みの宿題をやってない、なんてことにならないようにね

Q 『カービィ64』に桜井さんの声が入ってる?

石川県・アッシュさん

そのようですね。

開発元のHAL研さんにお聞きしたところ、桜井さんはデデデ大王の声を担当されたようですね。桜井さんは、今回の『星のカービィ64』の開発にはノータッチだったんですが、サウンドコンポーザーに頼まれて、デデデ大王がハンマーをふるときの、「フン、フン」という声を入れたそうです。カービィの声は、『スマブラ』の時の大本眞基子さんの声をそのまま使ったそうですから、『星のカービィ64』で唯一、アフレコをした人が桜井さんだったようですね。それにしても、『カービィ64』はの売れ行きは好調ですね。本数はまだ発表できませんが、「ミリオン達成も間違いないかな」という感じのところまできていますね。

◆デデデ大王の声を担当した、HAL研のディレクター・桜井政博さん。カービィの声の大本眞基子さんは『スマブラ』でネスの声も担当していたのだ

Q 『パーフェクトダーク』について教えて!

神奈川県・江口雄祐さん

今秋の、10月には発売できそうですね。

米国では5月に発売されるんですが、日本ではちょっと遅れての発売になります。CMは米国で作ったものが大変よくできていて、まるで大作映画のCMのようなんです。なので、その映像をそのまま、音楽だけ日本用に作りなおして放送する予定になっています。『パーフェクトダーク』の主人公は、女性秘密諜報部員のジョアンナ・ダークで、舞台は近未来の、ちょっとSF的なゲームなんですね。宇宙人が出てきたりとか…。アメリカでは超期待作ですし、日本でも『ゴールデンアイ』と同じシステムのゲームということで、期待している人も多いと思うんですが、知名度の方がまだまだなんです。それで、発売までに時間をかけてプロモーションをしていきたいと考えていまして、場合によっては『パーフェクトダーク』というタイトルも見直すことになるかもしれませんね。

◆レア社のホームページに載っている、ジョアンナ・ダークさんの近影。ちょっぴりアダルトな雰囲気に、おじさんゲーマーも大喜びです

Q 『バンジョー』の続編はいつ発売するの?

静岡県・鈴木達也さん

年末商戦向けに出す予定です。

アメリカでのタイトルは『バンジョー・ツーイ』ですが、日本で出すときには『バンジョー・ツ~ギ』というタイトルかも、と、以前言いましたが、まだ決まっていません。英語の『ツーイ(TOOIE)』は2(TWO)をもじったものなので、それで日本版では『次(ツ~ギ)』という仮称をつけたんです。だから、当然変わる可能性はありますね。前作の『バンジョーとカズーイの大冒険』は全世界的に355万本も売れているソフトなんです。だから、7月24日に発売されるアメリカでも期待されていますし、日本のクリスマスシーズンでも前作以上に盛り上げていきたいですね。

◆こちらもレア社のホームページからの画像。前作からわずか2年で続編ができるなんて、ホントにレア社の開発力はすごい

はみだし質問箱

Q 『ムジュラの仮面』をコミック化する予定はありますか?(愛知県・海賊王さん)

A 『時のオカリナ』編に続いて、小学館の学年誌である「小学5年生」と「6年生」で連載をはじめるようです。いずれ、単行本としても発売されるでしょうね。

『ポケモンスタジアム3』は本当に出るの？

兵庫県・山本恵歌さん

これも年末には発売されるでしょうね。

『ポケモンスタジアム3』を作っているのは間違いありませんが、たとえば、すべてのポケモンが登場するかどうかとか、ミニゲームがどうなのかといった内容的な話になると、まだお答えできません。ただ、年内発売に向けて開発スタッフががんばって作っているのは事実です。8月末のスペースワールドで、『ポケモンスタジアム3』を使ってポケモンリーグを開催できるといいんですが、いまのところ実現するかどうか、何とも言えないですね。

◆『ポケモンスタジアム3』でピチューが動くシーンを早く見たいぞ。でも、その前に映画「ピチューとピカチュウ」が夏に公開されるぞ

次のイベントの予定を教えて！

鹿児島県・ゴロンファンクラブさん

次世代ホビーフェアですね。

6月24日と25日に、千葉県の幕張メッセで開催されることになっていまして、『マリオテニス64』や『マリオストーリー』などの未発売のソフトが実際に遊べるイベントになります。その他、『風来のシレン2』や『エキサイトバイク』なども出展する予定ですが、メインになるのはやっぱり『マリオテニス64』ですね。テニスゲーム大会なども開く予定ですので、お近くの方はご家族連れでご来場いただきたいですね。

◆次世代ホビーフェアはもちろん入場無料。会場の物販コーナーでは先行販売があったり、来場者には特製のポケモンカードがもらえたりと、メリットのあるイベントなのだ

GBアドバンスとN64はつながりますか？

愛媛県・プロレスファンさん

さあ、どうなんでしょう。

つなげようと思えばつながると思いますが…。あの、GBアドバンスやドルフィンがらみの質問も多く寄せられているようですが、新ハードについては、知っていることがあっても、今は何もお話できないんです。ですので、楽しみにされている方には申し訳ないのですが、そのような質問にお答えできるのは、しばらく先の話になるでしょうね。5月下旬には発売時期を発表することになると思いますが、もっと詳しい発表となると、さらに先のことになりそうなんですね。

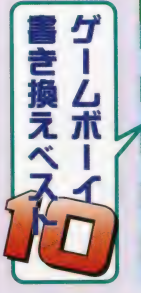
◆スペースワールド(8月25日～)まで、新ハードの詳細は明らかにならない？ ま、新ハードが発売されるまで、N64とゲームボーイでたっぷり楽しみましょ

GBメモリカートリッジはどのくらい売れてますか？

大阪府・ペリーさん

カートリッジが足りないくらい売れています。

それで増産したいところなんですが、諸事情があってなかなかできない現状なんです。本数は言えませんが、困るくらい売れているという状況なんです。ローソンさんのゲーム書き換え史上、最高の売上げになっているとも聞いています。スーファミの書き換えは、ハードが世代交代しているということもあって、絶好調とは言えない部分があったのですが、ゲームボーイの書き換えは、ハードが現役ということもあり、非常に調子がいいようですね。

ゲームボーイ書き換えベスト10

順位	ソフト名	メーカー名
1	スーパーマリオブラザーズDX	任天堂
2	星のカービィ2	任天堂
3	星のカービィ	任天堂
4	ゼルダの伝説DX	任天堂
5	メトロイド2	任天堂
6	ボンバーマンGB3	ハドソン
7	メダロット(カブトバージョン)	イマジニア
8	スーパー桃太郎電鉄2	ハドソン
9	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	エポック社
10	スーパーマリオランド	任天堂

はみだし質問箱

Q ポケモンアニメはいつまで続くんですか？(岐阜県・朝ちゃん、野ぐちゃん)

A これからもずっと続くでしょう。でも、アニメの「ドンキーコング」は6月くらいに終了することになるはずです。

GB書き換えソフトで新作の予定はありますか？

岐阜県・倉田明央さん

新作ソフトの検討はしています。

でも、しばらくは、まだ書き換えのできない、過去の作品が毎月のように徐々に増えていくことになるでしょうね。あと、今年の夏にローソンさんが株式上場することになっているんです。任天堂も出資することになっていまして、その上場を記念して大きなプロモーションをやることになりそうなんです。それで、テレビCMで、ゲームボーイ書き換えの情報も流すということで、その目玉として、できれば新作ソフト、そうでなくても話題作が書き換えできるような状態にしたいという話も出ていますね。

➡『MOTHER』のGBへの移植版が書き換えできるようになると、結構インパクトがありそうなんですけどね、糸井さん

ワリオの仕事は何ですか？

宮城県・みみみ・みいあさん

ワリオの仕事って何でしょうね？

でも、悪者なんですから、仕事なんかしてないでしょう(笑)。仕事もしないような人間だから、ワリオなんですよ(笑)。マリオやルイージは最初は「大工」という設定だったんですが、「配管工」のほうがピッタリということになったんです。でも、ワリオは『スーパーマリオブラザーズ』に登場していませんし、もともとワリオは、ゲームボーイのマリオシリーズの亜流として、開発一部から生まれたキャラクターなんです。だから、マリオのように仕事の設定までは作っていないでしょうね。

➡マリオはN64ソフトを作る情報開発部のキャラで、ワリオはゲームボーイソフトを作る開発一部のキャラなのだ

N64やGB本体のネジが特殊なカタチなのはどうして？

福岡県・Icemaniaさん

勝手に開けられないようにしているんです。

普通のプラス・マイナスのネジだと、「N64の中身はどうなっているんだろう？」って考えて、自分で分解してしまう人もでてきますよね。そのとき、ホコリが入ったり、コンピュータ回路にキズをつけてしまって、故障の原因にならないとも限らないわけです。一度、ハードを開けてしまうと、任天堂としても保証できなくなりますから、任天堂のサービスセンターなど、専門の所でしか開けることのできない特殊なネジを使っているんですね。

➡コントローラだけはプラスのネジを使っているぞ。だから、自分でツートンのコントローラを作ることも可能なのだ。でも、一度開けると保証を受けられないのはハードと同じなのでご注意！

アタリショックって何ですか？

千葉県・H・Tさん

アメリカであった話ですね。

アメリカにアタリという会社があって、そこで出した家庭用ゲーム機がたくさん売れたんですね。ところが、ライセンスをまったく管理しなかったものですから、誰でも勝手に解析して、ソフトを作っては売ることができる、野放し状態になってしまったんです。そうすると、当然レベルの低いソフトがはびこって、中には子供が遊んではいけないような、ひどい内容のソフトも乱売されるようになってしまったわけです。その結果、「あれだけたくさんゲームが売れていたのに、全然売れなくなった」という事態になってしまったんですね。1983年から翌年にかけて、そのような市場崩壊がおきて、そのことを「アタリショック」と呼ぶようになったわけです。その後、任天堂がファミコンで成功したのは、そのようなアタリショックを教訓にしながら、各メーカーさんとしっかりライセンス契約を結び、品質の高いソフトを出していこうとしたことがよかったんだと思いますね。

はみだし質問箱

Q 『スマブラ』大会をまたやってください。（埼玉県・染谷拓さん）

A 定番ソフトを盛り上げるのは大事だと思っているんですが…。あるとも言えないですし、ないとも言えないですね。

マリオクラブに入るにはどうしたらいいの？

茨城県・らいむさん

アルバイトなので求人広告をご覧下さい。

でも、アルバイトとは言っても、ゲームの評価をするために、毎週4日以上出社しなくてはいけないんです。それも京都本社だけの勤務で、朝10時から5時半くらいまで働ける人が採用の条件になりますね。あと、年齢も20歳から24歳という条件があります。だから、京都近郊に住んでいる人でないと…。あの、質問の人は…、茨城県？　だったら京都の大学に入るとかしないとムリですね。あとMマリーガルさんのゲーム評価組織である「猿楽庁」に応募すれば、東京でも同じような仕事ができるでしょうけどね。

➡任天堂ホームページに紹介されていたマリオクラブの求人広告。「フロムエー」の京阪神地区版に不定期に掲載されるそうだ。ちなみに時給は1000円です

「TVチャンピオン」を見ました。

福岡県・波乱バンジョーさん

「全国似顔絵職人選手権」ですね（笑）。

『ムジュラの仮面』のアートディレクターである今村が、決勝ラウンドのベスト3に残ったものの、最初はぜんぜんポイントがとれなかったのには、ハラハラさせられましたね（笑）。まあ、後半は頑張りましたけどけど、優勝できなくて残念でした。そうそう、今月の64ドリームで紹介している『ムジュラの仮面』の記事で、開発者アンケートの似顔絵を描いたのも今村なんですよ。あと、5月15日放送の「世界まるみえテレビ」で、「この人は何をした人でしょう？」というクイズがあったんですが、見た方も多いんじゃないでしょうか。自分の顔を印刷物に取り込むのを趣味にしているフランス人がいて、それでトランプも作っているという内容です。番組では、正解者に任天堂から顔写真入りのトランプをプレゼントすることになって、タモリさんとか所ジョージさんら、8人分の顔入りトランプを、わずか4日で作るのに尽力したのは私なんです（笑）。で、「オリジナルトランプを作りたい人は、任天堂に頼むと、最低ロット200個で30万円くらいでできる」というような宣伝も、していただいたようですね。松下電器さんが電池を大切にされているように、任天堂にとって、歴史あるトランプも重要な事業ですから。

◆おヒゲがのびて、アーティストっぽい風貌になっていた今村孝矢さん。今村さんのホームページは毎月新聞（92ページ）で紹介しているぞ

➡こちらは、今村さんの仕事場。代表作である『F-ZERO X』のイラストも貼ってあるのだ

➡これは貴重な映像。『ムジュラの仮面』のキャラのラフスケッチなのだ

➡こちらは埼玉県の松本郁子さんから送っていただいた今村さんの似顔絵です。「今度、本郷さんの顔を描いて下さ～い!!」

『N64の質問箱』質問大募集!!

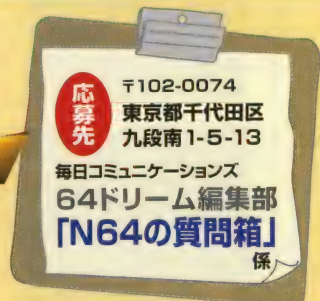
キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK!➡03（3230）0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

はみだし質問箱

Q 『カスタムロボ』の続編が出るって本当？（大阪府・ニセ本郷64さん）

A マリーガルさんのほうで検討はしているようですが、続編が出るかどうかはわからないですね。

SFC&GB情報局

あと2カ月で夏休み! めいっぱい楽しめるゲームを今からチェックだ!

GB GBカラー 真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」「黒の書」

ジャンル RPG

アトラス　2000年発売予定　価格:未定

最新作は2バージョン同時発売!

5月号で第一報をお届けした『真・女神転生』シリーズ最新作は、「赤の書」「黒の書」の2バージョンが同時発売される。この2つの書は、主人公や登場悪魔がそれぞれ異なるほか、固有のイベントも用意されているのだ。今月はゲーム内容を詳しく紹介しよう。

➡赤の書の主人公は「要　未来」。スポーツ万能で優等生だが、怒ると口より先に足が出るタイプ。パートナーはグリフォンの「ベール」

赤の書

➡黒の書は「甲斐刹那」が主人公。クールでカッコつけたがりだが、純情で恋愛方面は苦手らしい。ケルベロスの「クール」がパートナーだ

黒の書

仲魔を召喚する「戦闘システム」

主人公が直接戦闘に参加するのではなく、パートナーであるクールとベールの他に、「デビライザー」という謎のピストルで仲魔を召喚して戦わせるのだ。戦闘を積み重ねて主人公のレベルが上がると、「会話」でより強力なデビルを仲魔にできたり、「合体」でレベルの高いデビルを作り出せるようになる。また、パートナーや仲魔のレベルは、経験値ではなく合体によって上がるシステムだ。

➡コマンド選択方式の戦闘。「ひっさつ」は、自分もダメージを受けるが敵に大ダメージを与える

➡もちろん「まほう」も使える。多種多様な攻撃魔法・補助魔法が用意されているぞ!

➡魔法陣で仲魔を召還しよう!

➡デビライザーを放てば出現!

デビルを仲魔にする「会話システム」

戦闘シーンで遭遇したデビルを、パートナーや仲魔による交渉によって、自分の味方に引き入れることができる。デビルには7つの属性があり、交渉するデビルと遭遇したデビルの属性が同じだと仲魔になりやすいのだ。もし失敗しても、マッカ(お金)をくれたりパーティの体力を回復してくれるなど、様々な反応をする。見事に仲魔になると、デビル図鑑の「デビダス」に登録されるぞ。

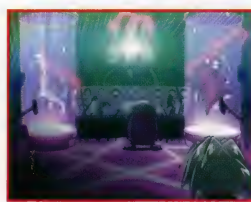
➡交渉仲魔と相手の属性が同じだと成功しやすい。戦闘中に仲魔を入れ替えることも可能だ

➡味方に引き入れるために、仲魔がデビルと交渉中。果たして成功するだろうか。緊張する一瞬だ

➡見事に交渉が成功! これで仲魔として活躍してくれる。デビダスにも登録されるぞ

➡残念、交渉が失敗してしまった。いったい交渉に失敗した原因はなんだろうか…

仲魔をかけ合わせる「合体システム」

『真・女神転生』シリーズ最大の特徴である合体システムは、もちろん今回も健在。仲魔にしたデビルを合体させてより強力なデビルを作り出したり、主人公のパートナーを、仲魔と合体させることによってレベルアップするなど、極めて重要なシステムだ。つまり、パートナーや仲魔は経験値によるレベルアップができないので、この「合体システム」によって強力なものにしていく必要があるのだ。ちなみに、合体によって誕生したデビルは、前のデビルの魔法を受け継ぐぞ。また、ごくまれに「合体事故」が発生して、通常の組み合わせではあり得ないデビルが誕生することもあるらしい。

➡赤の書は「あやしい館」、黒の書は「あやしい研究所」で合体を行う

➡この2体を合体させてみる。合体する前に、どんなデビルが誕生するのか予測してもらえるぞ

➡「アンズー」というデビルが誕生した。使える魔法は、前の2体のものを受け継いでいるはずだ

GB&GBカラー

スターオーシャン ブルースフィア

ジャンル RPG

エニックス　今夏発売予定　価格：未定

オリジナルストーリーの最新作!

5月号でも紹介した、SFCやPSで大人気の『スターオーシャン』シリーズ最新作だ。GBとは思えないほどの美しいグラフィックも実に魅力的。今回は基本的なゲームシステムを中心に紹介しよう。

◆実に細かく描き込まれた町のグラフィック。今夏の発売が待ち遠しいね!

宇宙船の部品を探しに行こう

現時点では、ストーリーの詳細は分からないが、調子が悪くなった宇宙船の部品を探すところからゲームが始まり、その途中で様々なイベントが入るようだ。詳しい情報が届き次第、また紹介するぞ。

◆まずパーティーに加えるキャラクターを選択する。個性的なキャラばかりで迷いそうだね

◆宇宙船の調子が悪く、しかも修理のための部品が足りないらしい。部品を探しに出かけよう

◆宇宙船の外に出ると、不時着したのか、後方から煙が出ている。早く修理しなくては!

フィールドの歩き方

前作までは、フィールドを歩いていると突然モンスターに遭遇したけど、今回はフィールド上のモンスターに接触すると、戦闘シーンに突入するシステムなのだ。上手くモンスターを避けて移動すれば戦わずに済むぞ。また、フィールドには、モンスターに襲われている女の子を助けるなど、様々なイベントが用意されているぞ。

◆行く手にモンスターが待ち構えている。先に進むためには、戦闘は避けられないようだ

◆冒険の途中で出会った女の子に、町を助けて欲しいと頼まれた。これは見捨ててはおけない

◆まっすぐ下の方から移動すれば、モンスターと接触せずに、戦闘を避けられる

◆遺跡も用意されている。中にはどんな仕掛けがあるのか、ちょっぴり不安だ

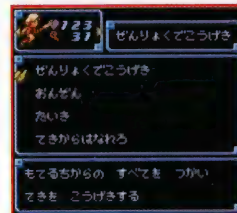
パーティのメンバーをチェンジ!

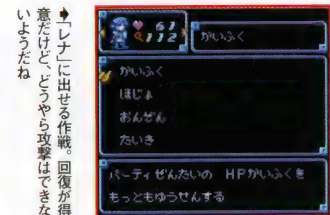
このゲームは基本的に、多数のキャラから選んだ3人でパーティを組み、冒険する。このパーティは、冒険中には入れ替えられないが、仲間が待機している「宇宙船」に戻ればチェンジできるぞ。

◆パーティのメンバーチェンジは、スタート地点である宇宙船まで戻って行うのだ

1人だけ操作する「戦闘シーン」

プレイヤーは、パーティの3人の中から好きな1人を選択して戦闘するシステムだ。その他の2人は、プレイヤーが指示した作戦通りに、人工知能によって自動的に行動するぞ。プレイヤーキャラ・作戦とも、戦闘中に変更できるから、遭遇した敵によってプレイヤーキャラを入れ替えると、戦いを有利に進められるだろう。ちなみに、指示できる作戦は、キャラクターによって異なるのだ。

◆3人とも戦闘に参加できるけど、プレイヤーが直接操作できるのは1人だけなのだ

◆「クロード」というキャラに指示できる作戦だ。モンスターへの直接攻撃に活躍してくれそう

◆迫力の戦闘シーン。攻撃が得意だったり、回復が得意など、キャラの能力は個性的

◆「レナ」に任せる作戦。回復が得意だけど、どうやら攻撃はできないようだね

自分好みのキャラに育て上げよう

『スターオーシャン』シリーズの魅力のひとつに、自分好みのキャラに育てる、キャラクターメイキングがある。その根本的な要素が「スキル」システムだ。戦闘で入手した「スキルポイント(経験値)」を、各キャラが持つ「スキル(能力)」へ自由に振り分けてスキルレベルを上げ、強いキャラへと成長させていくのだ。各スキルをバランス良く上げて、オールマイティなキャラに育てていくのもいいし、特定のスキルを集中して上げていき、超個性的なキャラに育て上げるのも面白いだろう。また、スキルのレベルを上げたときに、突然新しいスキルが身に付くこともあるらしいぞ!

◆クロードが持つ「こうさくぎじゅつ」のスキルレベルを1段階上げてみた

◆すると突然「きかいそうさ」のスキルが身に付いた!この新スキル誕生には法則があるようだ

GB & GBカラー

ロックマンX（仮）

ジャンル ACT

カプコン　8月発売予定　価格：3980円

ロックマンが久々に登場！

おなじみのアクションゲーム『ロックマン』が、久しぶりにGBで遊べるぞ！ 今回はスーパーファミコンで発売された『ロックマンX』『X2』の両方をミックスして、さらにオリジナル要素が加えられた内容になっているのだ。オートセーブ・オート連射システムなど、ゲームボーイにピッタリの親切設計で、いつでも気軽に遊べるぞ！

狂ったデータを修復せよ!～ストーリー紹介～

エックスは見覚えのある場所に立っていた。しかし、どうしてこんな場所にいるのか全く思い出せない。敵を蹴散らし、かつて倒した「VAVA」を再び倒すと、ハンターベースのケイン博士の声によって目が覚めた。エックスは、過去のデータの世界に迷い込んでしまっていたのだ。イレギュラーハンターベースのマザーコンピューターが、何者かにハッキングされ、世界が混乱に陥っていた。そして、エックスが過去のデータに飲み込まれそうになるところを助けたのは、ミディという少年だった。平和を取り戻すためには、狂ったデータを修復するしかない。エックスの新たな戦いが始まる！

◆移動する足場を利用して先へ進むエックス。この程度の仕掛けはまだまだ簡単な方だぞ！

◆今度は上下方向に動く足場に乗って、敵の攻撃をかいくぐりながら移動するという難関だ

◆空母ステージ。ちなみに、このゲームには全部で8つのステージが用意されているのだ

◆雪原ステージは、地面が雪で覆われているので滑りやすそう。敵の攻撃も避けにくいのかな？

◆緊張感あふれる敵キャラとの対決シーン。ジャンプで攻撃をかわしながら、スキを見て攻撃だ！

◆ボスキャラとの戦いは、敵の行動パターンを読んで攻撃を加えるのが秘訣。どのボスも手強いぞ

◆スクラップステージ。その名の通り、廃棄物の処理場みたいな雰囲気。吊られている敵も出現

◆素早いダッシュで敵をかいくぐるエックス。攻撃だけでなく、移動アクションも重要なのだ

GBカラー専用

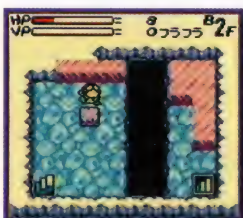
ポヨンのダンジョンルーム2

ジャンル RPG

ハドソン　6月2日発売予定　価格：3980円

穴掘りRPGの第2弾！

土に埋もれたダンジョンを、掘って掘って掘りまくるダンジョン探検RPGだ。7人のドラゴンのスタンプを集めて貝獣仙人に挑戦し、仙人の後継ぎとなるのが目的なのだ。7つのダンジョンが用意されていて、その奥深くにはドラゴンが待ち受けている。土を掘って罠を避け、戦闘をクリアしつつ、ドラゴンに会ってスタンプをもらおう。

◆いちばん先に7人のドラゴンのスタンプを集めた者のみ、仙人の座に挑戦できるらしい

◆「レリックアイスン」というダンジョン。その名の通り、中は氷のようなもので覆われている

◆各ダンジョンにドラゴンが1人いる。そのドラゴンに会えばスタンプがもらえるぞ

◆ダンジョン内で敵に遭遇すると、コマンド選択式の戦闘シーンになるのだ

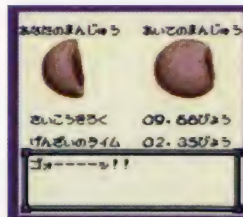
ポヨンの成長システム

戦闘を積み重ねてレベルを上げるのではなく、ダンジョン内に埋もれている「石」を見つけることによって、ポヨンの能力は上がっていくのだ。土を掘りまくって石を見つけ、どんどん能力を上げよう。

◆土を掘っていくと「石」を見つけた。これでポヨンの能力が上がっていくのだ

3種類の通信対戦モード

通信ケーブルを使った対戦モードも盛りだくさんだ。同じマップを同時に掘りはじめ、先にアイテムを発見した方が勝ちの「ダンジョンバトル」。チューンアップしたミニメカポヨン同士で戦闘する「バトルスタジアム」。Aボタン連打で早くまんじゅうを食べた方が勝ちという「まんじゅうバトル」の、計3種類が用意されているぞ。各モードとも、勝った方には素晴らしいアイテムが贈られるのだ。

◆「ダンジョンバトル」。カンをたよりに、相手より先にアイテムを発見しよう

◆とにかく連打連打の「まんじゅうバトル」。先にまんじゅうがなくなった方が勝ち

NINTENDO POWER 容量：12M（3ブロック）SRAM：64K（4ブロック）

ピクロスNP Vol.8

ジャンル PUZ

任天堂　6月1日より書き換え開始　価格：2000円

『ピクロスNP』ついに完結！

これまで2ヶ月おきに発売されていた『ピクロスNP』シリーズも、今回で完結してしまう。ちょっと寂しいけど、フィナーレとなる今回も全240問収録と、ボリューム満点でタップリ楽しめる。おなじみ「キャラクターモード」は、ドンキーコングシリーズ。問題をクリアすると、ドンキーキャラが浮かび上がって、アニメーションが見られるぞ。

◆昨年の4月から続いたシリーズも、今回が最終号になる

◆クリアすると、絵が浮かび上がってキャラの仕草が見られる

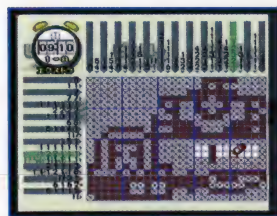
◆これが「キャラクターモード」。あと一息でクリアだ

◆「対戦モード」もある。縦横3ラインの数字が隠れて難しい！

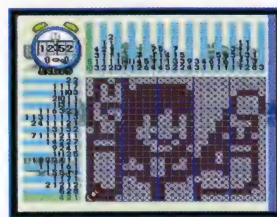
基本モード紹介

「ビギナー」は初心者でもすぐに解ける簡単な問題で、「レギュラー」はピクロスに慣れるためのモードだ。そして「プロフェッショナル」「エクストラ」の難関をクリアすると更に超難問が…。

◆「プロフェッショナル」。どこから手を付けていいのやら…

◆「レギュラー」はマス目は多いけど、手がかりも多いのだ

◆「エクストラ」になると、もはや制限時間との戦いに

プレゼントが当たる「特集モード」

特集モードを解いていき、その答えに共通するキーワードを連想して、懸賞に応募しよう。「GBメモリカートリッジ」が50人に当たるぞ。詳しい応募要項はゲームの中に書かれているので、お見逃しなく。

◆「プロフェッショナル」の問題。どこから手を付けていいのやら…

GB＆GBカラー

ゾイド（仮）

ジャンル RPG

トミー　8月発売予定　価格：未定

最強のゾイドを作り出せ！

アニメでもおなじみ「ゾイド」のRPGが登場。フィールドで遭遇したゾイドを捕獲して、自分のユニットに追加していこう。ゾイドは、戦闘を積み重ねたり、武器を付け替えることによってパワーアップしていくぞ。登場するゾイドの種類は全部で150種類以上。GBオリジナルのゾイドも用意されているぞ。もちろん友達との対戦や交換もできる！

◆ストーリーはGBオリジナルで、アニメ版の外伝的な位置づけになっているのだ

◆バン、ジーク、フィーネといった、アニメ版でおなじみのキャラが活躍するぞ

◆ダンジョン内を進んでいくと、ゾイドが待ち構えていた！戦闘シーンに突入だ！

◆戦闘はシンプルなコマンド入力形式で進行するけど、攻撃シーンは大きな画面で迫力

GBカラー専用

あつめてあそぶ　くまのプーさん　もりのたからもの

ジャンル ADV

トミー　7月7日発売予定　価格：3980円（予価）

プーさんと仲間たちの冒険物語

くまのプーさんがゲームに初登場！森の中のあちこちに配置されている、すごろくゲームやミニゲームなどのイベントをクリアしていき、100エーカーの森を完成させるのが目標なのだ。イベントをクリアすると、インテリアカードがもらえたり、絵本やミニゲームがいつでも楽しめるようになる。友達との通信対戦も楽しめるぞ。

◆これが冒険の舞台になる森。ところどころ欠けている地点に、イベントが用意されているのだ

◆こちらはミニゲームの「ダイエット体操」。画面の指示通りに操作してみよう

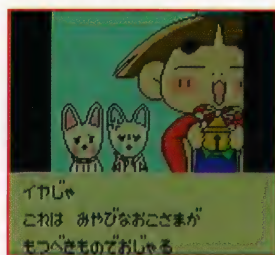
◆イベントの1つ、すごろくゲーム。これをクリアすると森が完成していくんだ

◆イベントをクリアするともらえる、絵本の1コマ。獲得したものは、いつでも見られるぞ

おじゃる丸～月夜が池のたからもの～

ジャンル TAB
サクセス　6月発売予定　価格：3980円

今月もおじゃるを大紹介!

先月は、「金のすず」をめぐって、おじゃる丸とコマイヌ兄弟が「月光町」を舞台に展開するメインゲームのスゴロクや、登場するキャラクターについて紹介したよね。今月は、スゴロク中に登場するミニゲームをまとめて紹介していこう。

◆はたして、おじゃる丸はコマイヌ兄弟に勝つことができるのだろうか?

ミニゲームはどんな時にできるの?

まずは、おじゃる丸かコマイヌ兄弟が「ゲーム」と書かれたマスに止まった場合。このときにはゲームの種類は強制的に決まるぞ。また、おじゃると兄弟が同じマスに止まると、ミニゲーで勝負することになるのだ。

◆わかりにくいけど、2つのコマが同じマスにとまっているのだ

ミニゲームは全部で何種類?

お答えしましょう。全部で4種類です。どんなゲームがあるのかは、下にずらっとならべてみました。ちなみに、「とっくんいたしまする」モードでは、好きなミニゲームで遊ぶこともできてしまうぞ。それでは、4種類のミニゲームを順番にみてもらおうかな。

けまりでおじゃる

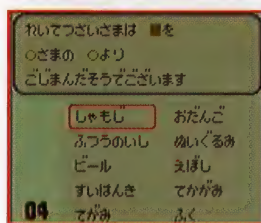
◆右か左から飛んでくるボールを、十字キーの上左右、それにA・Bボタンでけり返そう

みやびな舞

◆おなじみ、おじゃる丸の主題歌に合わせて上に表示されるコマンドを入力しよう

もんたーじゅ

◆簡単にいってしまえば福笑い。指定されたキャラクターの顔をつくってやろう

電ボ教室

◆電ボが教えてくれた文章を暗記し、同じ文章を再現してみよう

メダロット3

GBカラー専用
ジャンル RPG
イマジニア　7月発売予定　価格：4300円(予価)

八角形「新フィールド」の秘密!

前作までは、左右の横方向にしかメダロットの動きがなかった戦闘フィールドだけど、今回は八角形になって、メダロットが斜め方向にも動き回るようになったのだ。もちろん単純に見た目が変わっただけでなく、戦闘フィールドの中央にある地形には、戦闘そのものに大きな影響を与える秘密が隠されているのだ。今月はその一部を紹介しよう。

◆「ジャングル」のフィールドで戦闘が開始される。果たしてどんな内容なのか気になるところ…

◆フィールドの中央からサルが出現して、6体のメダロットのうちのどれかにランダムで取り憑く

◆取り憑かれたメダロットは、その戦闘中は移動スピードがダウンしてしまうのだ

◆こちらは「ありじごく」のフィールド。内側の地形フィールドにいるメダロットが中央へと吸い寄せられる

新要素「メダリア」システム

前作までは、新しいメダルを手に入れるたびに、はじめから行動熟練度を上げていく必要があった。でも今回は「メダリア」という宝玉をメダルの外枠にはめられるシステムになったのだ。熟練度の数だけメダリアが用意されていて、例えば熟練度をアップした「なぐる」「がむしゃら」といったメダリアを、旧メダルから外して新メダルに装着することで、熟練度をそのまま受け継がせることが可能なのだ。

◆何種類か用意されているメダル。これら全てを最初から熟練度アップさせていくのは大変

◆メダルの下にはメダリアをはめる場所が3カ所あり、育てた熟練度を他のメダルに移行可能

チームでロボトル!

前作までは、主人公のイッキが最大3体のメダロットを1人で操っていたけど、今回の「メダリンピック」では3人のチームを組んで、それぞれ1体ずつ操るチームバトル制がとられているのだ。これは楽しみだね。

◆もちろんチームメイトが操るメダロットは、勝手に行動するぞ。チームワークが勝利のカギ

漢字BOY2

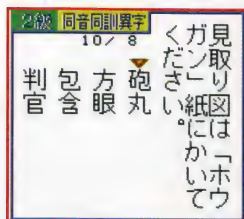
ジャンル ETC

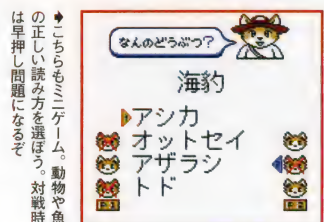
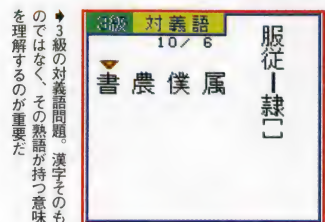
J・ウイング 6月発売予定 価格:4800円(予価)

漢字を手軽に学べる!

楽しみながら漢字を学べるソフトだ。漢字検定で出題された問題を学習する「既出問題集」と、級別に収録された全問題をひたすら解いていく「漢字マラソン」の2つがメインモードだ。漢字検定2級~7級に加え、児童漢字検定の初8級~初10級までのレベルが用意されているので、大人から子供まで、幅広い年齢層で楽しめるのだ。

◆問題は級別に出題される。これは2級の同音同訓異字だ。ちなみに成績は全て記録される

◆3級の対義語問題。漢字そのものではなく、その熟語が持つ意味を理解するのが重要だ

◆体と健康に関する正しい答えを選択するミニゲーム。通信ケーブルでの対戦プレイも可能だ

◆こちらもミニゲーム。動物や魚の正しい読み方を選ぼう。対戦時は早押し問題になるぞ

花蘭虎龍学園~花札・麻雀~

GBカラー専用 ジャンル TAB

J・ウイング 6月発売予定 価格:4800円(予価)

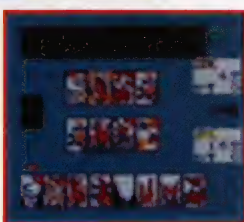
通信対戦も可能な花札・麻雀!

花蘭虎龍学園の16人の女子学生を相手に、花札と麻雀で勝負するソフトだ。花札のルールは「こいこい」で、CPU相手のトーナメントモード・段位認定モードのほか、友達との通信対戦も可能。麻雀は4人打ちで、総当たりモードとレベル別のCPU対戦のほか、通信対戦ではプレイヤー2人・CPU2人の対戦プレイも楽しめるのだ。

◆花蘭虎龍学園に在籍している、麻雀や花札が得意な16人の女子学生と真剣勝負だ!

◆花札は、初心者でもすぐにルールがわかる「こいこい」。どのモードも3本勝負になっている

◆4人打ち麻雀ながら、GBカラー専用ソフトなので、牌はなかなか見やすくなっている

◆やっぱり麻雀は、親なら安手でも確実にアガっておくことが肝心。東1局から連チャンだ

ご金魚物語

GBカラー専用 ジャンル SLG

カルチャーブレーン 7月28日発売予定 価格:3980円(予価)

珍しい金魚(?)を育ててみよう!

魚を購入し、エサや水質の管理をしながら育てると、魚や水槽の種類が増えていく育成ゲームだ。育て方によっては、会話ができる魚や、人面魚や人魚といった変な魚に成長したりするぞ。魚の習性や飼育方法がわかる「魚図鑑」が用意されている他、通信ケーブルを使った魚の交換や、ポケットプリンタでシールの作成もできる、盛りだくさんの内容だ。

◆オーソドックスな水槽だ。ゆったりと優雅に泳ぐ金魚を眺めているだけでも楽しいものだ

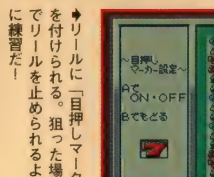
◆宇宙風のアクセサリーも設定できるのはゲームならでは。金魚の模様がいっそう映える

◆砂漠風のアクセサリーを配置。水槽内がスッキリして、魚が眺めやすくなるぞ

◆これがウワサの人面魚だ!ぜひ会話してみたいよね。他にもまだまだ妙な魚がいるらしいぞ

NINTENDO POWER GB書き換えシステム 6月1日より書き換え開始のソフト紹介!

大人気のGBソフト書き換えシステムに、今月も6タイトルが追加されたぞ。中でもオススメは『パチパチパチスロ郎~ニューパルサー編~』だ。ホールに登場してからかなりの時間が経過したにもかかわらず、いまだに根強い人気を誇っている「ニューパルサー」が、どこでも手軽に楽しめちゃう。パチスロ初心者の目押し練習にも最適だ。

◆多彩なリーチ目が魅力の「ニューパルサー」。単チェリーと、左右のラインにボーナス絵柄が並ぶと期待大!

◆リールに「目押しマーク」を付けられる。狙った場所でリールを止められるように練習だ!

メーカー	ソフト名	ジャンル	F	B	書き換え価格
J・ウイング	~倉庫番伝説~光と闇の国	PUZ	8	1	1000円
J・ウイング	GO! GO! ヒッチハイク	ETC	4	1	1000円
J・ウイング	ミニ4ボーイ2	SLG	4	1	1000円
スターフィッシュ	カンヅメモンスター パフェ	ETC	8	1	1000円
スターフィッシュ	パチパチパチスロ郎~ニューパルサー編~	ETC	8	-	1000円
ハドソン	高橋名人の冒険島3	ACT	2	-	1000円

※FはFブロック数、BはBブロック数です。

やったー！ついにやりました！みなさんのおかげで、今月からレギュラー６ページに拡張することになりました。これで今までよりも多くのイラストを紹介することができるので、ますますおハガキをお待ちしてます。私こと、ケインニッヒ将軍ともども、今後ともこのコーナーを盛りあげていこう！

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

【岡山県／まあめいどさん】

◆イラストを描いているときは「ムジュラ」発売直前だったんだよね。さて、プレイした感想はどうだったかな？

▲3日間でゆっくりと落ちてくる月の恐怖を体感しました？そうです、このイラストのように怖いんです。かつてない緊迫感だよね

【宮城県／草刈一郎さん】

◆特殊部隊の一員でありながらも、まだあどけなさを残しているっていう感じがでていて、すごくいいイラストだね

【大阪府／姫松さん】

◆作者のからさんはうどんよりソバが好きなんだそうです。水の美味しい長野なら、その気持ちもわかるな

【長野県／からさん】

◆めちゃめちゃイカす！「バイオ」のイラストは数あれど、このデフォルメぶりは他にはないぞ。独特の味がいいです

【大阪府／杉 達知さん】

◆エポナに乗った勇ましいリンク。こんな風に、エポナに乗ったまま剣で戦えたら面白そうだよね。実際は弓だもんね

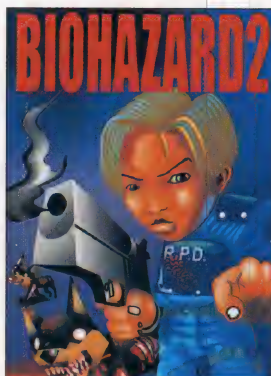
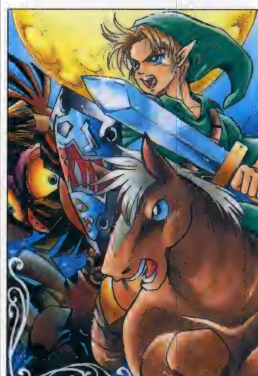
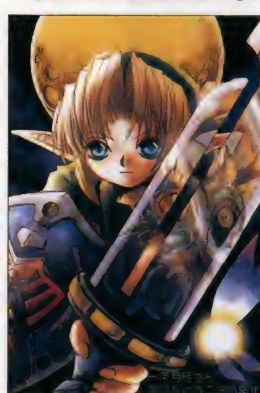
【栃木県／夢之助さん】

◆任天堂のゲームが犬飼さんにとってNo.1なのは、「ゲームがポジティブで気分がスカッとするから」だそう。救いがあるよね

【千葉県／犬飼鈴助さん】

◆フォックスステージから飛び出した「スマブラ」の面々。一度でいいから宇宙って行ってみたいよね

【滋賀県／チェスナッツさん】

◆このボスキャラは前から描きたかったんだって。いかにも森の神って感じだよね、オドルワって

【大阪府／藤原克人さん】

◆「ムジュラ」をやり始めると絵を描くヒマがなくなりそうなので早めに投稿してくれたとか。剣に写るスタルキッドがいいね

【東京都／さかざき咲羅さん】

▲「カードヒーロー」のジャレットのカードだね。こうやって描いてくれると、なんだか「FE」のキャラみたいだね

【茨城県／上枝逸美さん】

◆なんと、64ドリームの発売日の5／20、きりんさんの誕生日なんだそうです。おめでとう！

【静岡県／きりんさん】

◆ロクヨン初の「バイオ」シリーズオリジナル作品だから、期待しちゃうよね。早く遊びたいなぁ

【秋田県／プチ仮面さん】

◆迫ってくる月の質感迫力があるよね。よく見ると、リンクの背後に睨みつける月の目が…

【北海道／ぺちょんさん】

◆5月の暖かい風を受けるマロン。「ムジュラ」では、クリミアっていう名前で登場してるんだよね

【岐阜県／描代子さん】

◆ロクヨン版の「バイオ2」のデキが良かったので「バイオ0」にも期待してるそうです。だよねー

【愛知県／サルムント雁さん】

◆やさしい表情のリンクを描いてくれました。なんか月もかわいいです。そして、士官学校卒業おめでとう！

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆スーファミの調子が悪いそうだけど、市販のクリーニングキットを使って掃除すれば直るかもよ

【宮城県／青賀さん】

◆イラストは「タクティクスオウガ」だね。プレイしたことのないひとはローソンで書き換えだ！

【東京都／龍胆あずまさん】

◆タイトルは「5月風」。牧場で暖かい春を迎えている「時オカ」のマロン。春が似合う人だよね

【宮城県／浅村れなさん】

◆リンクもかわいいんだけど、背景の仮面がいい感じです。タコみたいな口のデクナッツの仮面が特に◎

【神奈川県／泉とうげさん】

◆「FE」との出会いのきっかけは、セリスのイラストに一目惚れしたからだそうです。なるほどね

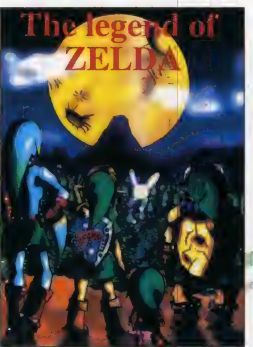
【神奈川県／李遠ときやさん】

【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆確かに「ムジュラ」だけプレイしても楽しいけど、「オカリナ」をプレイ後のほうがより楽しめるぞ

◆「怖さ」をイメージしながら描いてくれました。油絵風でかっこいいよね

【北海道／亜朱智里さん】

◆今月の19日が誕生日だったそうです。おめでとう。イラストは「ふしぎな木の実」の3人組だね

【新潟県／疾風時雨さん】

◆リンク、そして仮面をかぶって変身しているリンク達。それにしても、変身のムービーはすごいよね

【千葉県／緑帽ミレニアムさん】

【東京都／はやりのうしさん】

◆イラストは「ドラキュラ外伝」のコーネルだぞ。ホームページもチェック！[http://u.y7.net/hush]

イラストファンレター

◆大好きっていう感情がつたわってくるよね

【高知県／みずいろみるくさん】

◆バカバカしい4コマが人気だね。尊敬してるとか

【奈良県／クイーンこけしさん】

◆応援されると、ますますイラストにチカラが入るよね

【愛知県／トモノリさん】

◆みんなの好きなキャラってなんだろね。お題にしようかな

【長崎県／有楽加奈美さん】

◆永遠に応援してくれるって。ロクドリも永遠に応援して！

【大阪府／ヒカリンさん】

◆カービィとファルコン専門のくらざわさんにリクエストだ

【大阪府／フーさん】

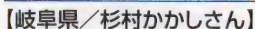
今月のお題『カービィ』

◎次回のお題は『仮面』。次々回のお題は『アクション!』。

◆とことんカービィのイラストにこだわり続けてきた、かかしさん。ついにお題になったということで、10枚あまりの投稿は全てお題宛でした。さすがです…

【岐阜県／杉村かかしさん】

◆今までのラスボスを集めて描いてくれたイラスト。たまにはこんな風に勇ましいカービィもいいかもね

【神奈川県／万時優さん】

◆制作時間は丸5日分。ほのぼのカービィカレンダーです。学校にまで画材一式を持ち込んで、〆切に間に合わせてくれました。拡大コピーしてトイレにでも貼ってくれたらうれしいってさ

【福岡県／くらざわかずるさん】

◆リボンちゃんに絵心を誘われて描いてくれたそうです。なんとお仕事でマンガを描いているとか…。プロ!?

【岐阜県／いるかさん】

◆春のコミケでさかざき咲羅さんに会ったそうです。ウチの編集部でも1人参加してるヤツがおります

【埼玉県／うに山ウ二夫さん】

◆ワドルディとアドちゃんが好きな妹のために、ハル研の帯全さんのために捧げるイラストだそうです

【福岡県／ラ☆ジェンさん】

◆昔からのカービィファンとして、あえて「スーパーデラックス」のメタナイト戦を描いてくれたぞ

【青森県／石岡真弓さん】

◆お題がカービィだったので、じっとしていられずに初投稿してくれました。カービィファンなんだね

【京都府／ソノイチさん】

◆アドレーヌとリボンがお気に入りだそう。カービィのアクションがかわいくて気に入ってるそうです

【和歌山県／小坂まり子さん】

◆フォックス除いて全部カービィです。上の方にいるのは、スリッピーとファルコに変身したカービィだよね

【千葉県／いが²さん】

◆シンプルだけどほのぼのとした感じだね。みんな仲良くっていうカービィの世界が表現されているような気がするぞ

【広島県／ぷりゅさん】

◆カービィのお友達。デデデ大王だって友達だもんね。これもカービィの人(!?)徳なのかな?

【山形県／GINさん】

◆英語の絵本とかポスターをイメージして描いてくれたそうです。でも英語には自信がないとか…

【北海道／水無月慧さん】

◆ウルルンスターの浜辺で、ゴールゲームをしているイラストだそうです

【千葉県／森郷メジロさん】

◆イラストに書いてある「サンキュー」は菅田さんからカービィへの感謝の気持ちでもあるんだって

【宮城県／菅田美紀さん】

4コマの長屋

【東京都／宝山りふぁさん】

◆こんな月の石はポケモンに使いたくないのう。でも、もしかしたら強いヤツに進化するかも…。もしかしたら世界を3日で終わらせるチカラを持った豪傑になるかも…。ってそれじゃ困るじゃん。3日間システムの「ポケモン」になっちゃったりしてね

【大阪府／梅の実さん】

◆単純明快だよね。だってサリアは出てこないもんね。「時オカ」ではずいぶんと重要な役割だった分、今回の「ムジュラ」では出番なし。サリアファンにとってはショックかもしれないけど、本人が一番ショックだった?

【京都府／ていえぬさん】

◆あいかわらずです。濃いです、この4コマは。なんだか、これだけわかりやすくて味があると、コメントの必要がないですな

【滋賀県／山口美沙都さん】

◆落ちてしまいましたか…月が。わりとモロいんですな。怖そうな顔してるけど。でも何となく、月に向かって弓を放ってみたりするよね

【岐阜県／しゅどさん】

◆「時のオカリナ」のハイラル城だね。最近の警察不祥事に引っかけたネタ。オチの「…もうだめだ」がいい味をだしてます

【栃木県／初志若葉さん】

◆たまには悪いところもコピーしてみて欲しい気がするけどね。突然意に反した行動を取るカービィが見てみたいです

【群馬県／おちゃりーぬさん】

◆とっても便利なお面なんだけどね。でも、このお面をかぶったリンクってなんか不気味なんだよねぇ。ケバい感じで…

イラスト10歳未満

◆ワドルディとカービィ。仲が良さそうだよね
【静岡県／丸山のぞみさん(7)】

◆ナイスショット！のルイージとパターをしているヨッシーだ
【東京都／西牧勇貴さん(8)】

◆色違いヨッシーが、それぞれポーズをとっててグーだよね
【熊本県／リンくん(9)】

◆この2人が共演する「スーパーマリオ64」がやりたいね
【愛知県／兼田和弥さん(9)】

◆みんなとっても楽しそうにしてるよね。天気もよくてうれしそう
【愛知県／渡辺まゆきさん(7)】

◆フォックス親子のイラストだね。真ん中にアーウィンが描いてあるぞ
【愛知県／Mr.ドンキーさん(6)】

◆能力ミックスをしたカービィを描いてくれたんだね
【兵庫県／川崎大輔さん(5)】

◆どのキャラが好きなのか、ペンネームが語っているぞ
【新潟県／アドレーヌファンさん(9)】

◆カービィも敵キャラも、みんなうれしそうだぞ
【奈良県／てっちゃん(8)】

◆敵を前に、怖がって逃げ出しちゃうんだって。なんかかわいいね
【北海道／飯島ひかりさん(8)】

◆描いてくれたのは、好きなポケモン達なのかな?
【東京都／谷合佑美さん(10)】

◆あんまりうれしくって、顔から目がはみだしちゃってるね
【福島県／トモちゃん(7)】

イラストの超高層雑居ビル

◆そうか…、時のオカリナってゼルダ姫にもらったんだよね。すっかり忘れてました。思い出があるもんね【埼玉県／磐城沙織さん】

◆『ゼル伝』っていうけどさぁ。「ムジュラ」には姫ってでてくるのかなぁ。タイトルなのにねぇ【愛知県／秋里ひいろさん】

◆どれだけ想えば届くのだろう。いつか届くと信じてる。想いばかりで影も見えない。切ない「マザー」の発売日【千葉県／猫吉さん】

◆タイトルは「時の定め」だそうです。「ゼル伝」って、どれも時間の概念をうまく使ったゲームだよね【東京都／みるく姫さん】

◆春の終わりの葉桜をイメージして描いてくれました。それはそうと、先月ペンネーム間違えてゴメン！【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆クリミアさんとロマニーだね。大小マロンって感じでかわいい姉妹だよね【東京都／フォーレストクィーン・サリアさん】

◆64DDを持ってるんなら、今度は「ペイントスタジオ」でイラストに挑戦だ！難しいかな…【大阪府／大城ヨシキさん】

◆ライバルと主人公が仲良くポケモンの交換中。どんなポケモン交換するんだろうね。ゲームの中でゲームをしてるんだね【埼玉県／空太さん】

◆「マザー2」のサントラを聴いていたらこんなイラストが描きたくなったとか。中植先生も聞きながら描いてたぞ【大阪府／ムコウノたんぽさん】

◆『サクラ大戦』ではマリアちゃんが好きなんだって。それにしてもあの主題歌ってなんか頭に残るね【東京都／らいちゅさん】

◆なんかかわいいです。後ろにいるピチュウもかわいいです【栃木県／ジョナジョナ子さん】

◆これはマロン？それともクリミアさん？ちょっと見分けがつかんのう【千葉県／沖野つかささん】

◆東京に来て第1弾のイラスト。赤い色が緊張感を演出してるよね【東京都／あるまじろさん】

◆プレイしてるうちにはまります。このゲームは。ぜひやってみて！【福岡県／あおがえるさん】

◆黒のパステルで薄暗い夜の雰囲気が出てるよね【宮城県／蒼夏みかこさん】

◆『ズール』にハマったという3人の合作。主人公とラブな魔獣がテーマだ【山形県／FALCONさん・大阪府／どせい男さん・愛知県／めっきーさん】

◆謎の多い女性「バイオ2」のエイダです。手はもちろんG生物ですな【埼玉県／Dr.Ryoさん】

◆「パワプロ2000」の桃井涼ちゃん。彼女がいるからがんばれる？【千葉県／えのっちんぐさん】

◆アニメっぽさを狙って描いてくれたという「ふしぎな木の実」のメイプル【東京都／奥内あまんさん】

◆フォックスとファルコがお気に入りだって。オレはウルフとレオンが…【岩手県／郷嶋なるひささん】

◆ヒマナッツも結構人気ありそうだよね。進化前のほうがオレは好きだな【長崎県／オレンジさん】

◆そうなんだよね。今年は、GBでも『ゼル伝』が遊べるんだよね【千葉県／桜塚れんげさん】

◆サムスのヘルメット無しバージョン。早く「メトロイド」続編が遊べますように【富山県／森野こあらさん】

◆カービィの声は日本男児っぽく渋めの声がよかったとか。マジ…？【愛知県／桐都みおさん】

◆パステルと絵の具で塗り込めたというきれいな作品。部屋のぬいぐるみがモデル？【高知県／谷マコトさん】

◆学生は勉強に、社会人は仕事に追われながら「ムジュラ」をプレイ。俺はメ切に…【京都府／藤村ミカさん】

◆1年ぶりの投稿復活だね。ページも増えたし、これからもよろしく！【神奈川県／暁あまねさん】

◆「今月こそ載せて下さい！Cボタンでお願いします」だって。んじゃ、サカナでも…【群馬県／シノブさん】

◆擬人化スターウルフ。でもなんでピグマだけなかまハズレ…？【神奈川県／marioさん】

◆ヨッシーのゲームがまた出て欲しいって。山村さんはヨッシー好きだね【奈良県／山村彩世理さん】

◆はやく新作の映画が見たいって。なんせ次はエンテイだもんね【岐阜県／しらかわ沙利さん】

◆GBの「アルルの冒険 魔法のジュエル」のイラストだぞ！【山形県／そぎふたみおかさん】

◆ハイ、でないんです。長年なのにねぇ。でもイラストはかわいいぞ【宮城県／藤村一輝さん】

◆オーノー。救助って、アンタが災害だっちゅーの。そんなもんです…【大分県／伊藤和彦さん】

◆新キャラのワルイージが登場する「マリオテニス」。触った感じ、面白いぞ【千葉県／ちかさん】

◆「森のメヌエットを奏でている時のイメージです」とのこと。アンニュイな感じだね【神奈川県／おさつさん】

◆ジムリーダーの中ではツクシが一番好きなんだって。その想いがこれだ！【埼玉県／ゼラチンさん】

◆「FEトラキア」のオルエン。人気の高い女性キャラクターだね【滋賀県／風世りょうさん】

◆もしかしてこのコンビって初代スターフォックスなのかな？【東京都／朱坂基郎さん】

◆鏡の前で何度もポーズをとってこの構図に決めたんだそうです【宮城県／爽樹さん】

◆手前にいるのは何者かと思った。イマクニなんだねぇ【山形県／空缶ムケイさん】

◆梅雨の季節が近づいてるということで、アジサイとカタツムリがいるね【岡山県／鈴丘雪菜さん】

◆下書きに時間をかけたという「タクティクスオウガ」のイラストだ【千葉県／更級流水さん】

◆「パネポン」のウィンディだね。アメリカでの開発だけど、日本はいつ発売かな【秋田県／高峰るいかさん】

◆きりんさんのお友達なのかな？誕生日祝いをかねたイラスト投稿でした【静岡県／朝奈悠加さん】

◆「ゼル伝」の「おじゃるまる」風味。ベルが「でんぼ」ってとこがいかす【大阪府／ちょも丸さん】

◆梅雨時のじめじめした雰囲気を出してくれました【岡山県／あさひさん】

◆ゆかた姿のマロンちゃん。アジサイ模様が似合ってるね【大阪府／2児のママさん】

◆「おじゃ魔女どれみ」の服をサリアに着せてみたんだそうです【三重県／田村幸恵さん】

◆月の顔がガノンドロフに見えるとか。う～ん、そうかもね【千葉県／水無月ウルフさん】

◆「ページをもっと増やして欲しい」そんな希望にお応えできました！【香川県／かなボーさん】

◆「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」略して「ゼルムジュ」？それとも「ムジュカメ」？【東京都／助六さん】

キレてるかたたち

◆まさにナチュラルで豊かな味わい！後方からヤジを飛ばす2人が憎い！恋しい！9歳の作者よ、大志をいだけ

【愛知県／岡本剛さん】

◆うおっ。懐かしすぎる、ウォーズマン！コーホーって感じ。ソ連代表って感じ。仮面とっとく？みたいな？

【兵庫県／梶原宏さん】

◆なんとりっぱなTゾーン。肌のテカり具合から、顔ダニがいることが判明。通販で顔ダニ石鹸を買うこと

【愛知県／Seven ちょんさん】

◆間違いない！この人こそ、世界のホームラン王、王貞治！1本足打法でリンクも真っ青じゃん

【千葉県／丸男さん】

今月の階級特進者

士官候補生
岡山県／まあめいどさん
北海道／ぺちょんさん
福岡県／くらざわかずるさん
奈良県／山村彩世理さん

士官学校卒業
大阪府／藤原克人さん
愛知県／サルメンカンジャさん

士官学校卒業検定中
埼玉県／Dr.Ryo さん

士官学校 3 年進級
愛知県／サルムント雁さん
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／蒼月ひかるさん

士官学校 1 年入学
長野県／からさん
東京都／宝山りふぁさん

士官学校入学候補
宮城県／青賀さん
埼玉県／磐城沙織さん
千葉県／丸男さん

特務曹長昇格
岐阜県／杉村かかしさん

特務曹長昇格候補
神奈川県／万時優さん
千葉県／いが2
滋賀県／山口美沙都さん
大阪府／どせい男さん

曹長昇格
東京都／らいちゅさん
山形県／FALCON さん

軍曹昇格
岐阜県／描代子さん
愛知県／めっきーさん

軍曹昇格候補
栃木県／夢之助さん
静岡県／きりんさん
宮城県／爽樹さん
秋田県／高峰るいかさん

伍長昇格
大阪府／姫松さん
宮城県／浅村れなさん
東京都／はやりのうしさん
福岡県／ラ☆ジェンさん
愛知県／桐都みおさん

上等兵昇格
東京都／さかざき咲羅さん
京都府／ていえぬさん
千葉県／沖野つかささん
愛知県／Seven ちょんさん

上等兵昇格候補
茨城県／上枝逸美さん
福岡県／あおがえるさん
京都府／藤村ミカさん

1 等兵昇格
千葉県／犬飼鈴助さん
神奈川県／李遠ときやさん
千葉県／えのっちんぐさん
神奈川県／暁あまねさん
岡山県／あさひさん
兵庫県／梶原宏さん

1 等兵昇格候補
宮城県／草刈一郎さん
宮城県／菅田美紀さん
和歌山県／小坂まり子さん
埼玉県／空太さん
東京都／助六さん

2 等兵昇格
滋賀県／チェスナッツさん
東京都／龍胆あずまさん
東京都／あるまじろさん
群馬県／シノブさん
東京都／フォーレストクイーンサリアさん

2 等兵昇格候補
新潟県／疾風時雨さん
青森県／石岡真弓さん
栃木県／初志若葉さん
東京都／みるく姫さん
千葉県／猫吉さん
宮城県／蒼夏みかこさん
千葉県／ちかさん
千葉県／更級流水さん
三重県／田村幸恵さん
香川県／かなボーさん

正隊員昇格
秋田県／プチ仮面さん
千葉県／緑帽ミレニアムさん
北海道／亜朱智里さん
広島県／ぷりゅさん
千葉県／森郷メジロさん
千葉県／桜塚れんげさん
東京都／奥内あまんさん
高知県／谷マコトさん
宮城県／藤村一輝さん
大分県／伊藤和彦さん

準隊員入隊　初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』4ページまるごと大特集！

N64 中夢

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／たかさん

自分の顔を撮影しよう！

ゲームを初めて「写し絵の箱」を手に入れたら、Cボタンにセットしよう。そして、写し絵の箱をセットしたCボタンを押した瞬間に、Aボタンを押して撮影してみよう。すると自分の姿を撮影することができるんだ。特に何か得をするわけじゃないけど、いろんなところで記念撮影してみよう！

➡Cボタンを押したら、すぐにAを押そう

➡すると自分の姿を撮影できるんだ

N64 中夢

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　兵庫県／ゾンビ45号さん

ボンバーズを簡単に捕まえる

クロックタウンのボンバーズとのかくれんぼイベントで、簡単に捕まえられる方法を紹介しよう。まず、お面を使ってデクナッツになり、ボンバーズが逃げ出さない距離まで近づく。そして、シャボンをボンバーズに当てよう。すると、ボンバーズがひるむので、その隙に捕まえれば簡単なのだ！

➡逃げ出さない距離に近づいてシャボンを発射！

➡ひるんでいる間に捕まえれば簡単だ

N64 中夢

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　神奈川県／にんにんさん

タックリーが剣を盗む！

タルミナ平原にいる鳥のタックリーはアイテムを盗むけど、時々、剣を盗むこともある。盗まれた剣はクロックタウンのマニ屋で売られているぞ。そうなると、買うか、最初の日に戻らなければ取り返せないのだ。また、弓（12発ヒットさせる）などでタックリーを倒すと、200ルピー手に入るぞ。

➡タックリーはいろんな物を盗むのだ！

➡なんとマニ屋で売られている。買い戻すか…

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／たかさん

チョウチョが妖精になる

『時のオカリナ』にもあったドリテク。デクの棒を持って、チョウチョにゆっくりと近づいてみよう。チョウチョがデクの棒の先のほうにとまるような感じになり、しばらくするとチョウチョが妖精に変身するぞ。体力を回復したり、ビンに詰めたりできるので、覚えておくと便利かもね。

➡デクの棒を持ってゆっくり近づこう

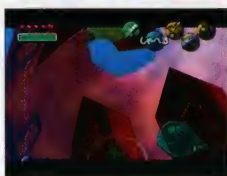
➡なんとチョウチョが妖精に変身するのだ

N64 中夢
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　島根県／にんてんどんさん

スカート覗きふたたび！

『時のオカリナ』でもあったけど、リンクが女性キャラのスカートを覗くという、女の敵のドリテクです。まず、スカートをはいているキャラと背中合わせに立ち、飛び道具（弓矢など）を構える。次に、Zトリガーを押し、3Dスティックを下にたおして上を向くと、そのキャラのスカートの中を覗くことができるのだ！でも、ほとんどのキャラクターは、中身がないのでした…。しかも、飛び道具が使えない場所ではできないぞ。

➡スカートをはいているキャラと背中合わせに

➡これはタルミナさん。中身がないのでした…。

⬅飛び道具を構えて、スティック下を押して、Z

⬅おおースカートの中が覗けてしまうのだ！

N64 いねむり
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　兵庫県／南真那人さん

最強の道場、道場主は弱い!?

クロックタウンの最強の道場に、最後の夜の12時過ぎに行ってみよう。そして、畳をあがり、部屋の奥にある掛け軸を切ると、中に入ることができるんだ。中には、5ルピーの入った壺と、道場主がいるんだけど…。

⬆掛け軸の裏が隠し部屋になっているのだ。そしてその時道場主は…

N64 いねむり
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／たかさん

なべかま亭の従業員室

普段は入ることができない、なべかま亭2階の従業員室。でも、最後の夜の12時を過ぎると中に入ることができるんだ。中には、宝箱があって、100ルピーが手に入るぞ。ソッコーで銀行に預けに行こう！

⬆もう少しで世界が終わってしまう！急いで銀行へ走ろう！

N64 いねむり
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　熊本県／もりくまさん

ゴシップストーンあれこれ

ゴシップストーンに向かって、「いやしの歌」を演奏しよう。すると妖精が現れるぞ。また、ゴシップストーンを爆弾で攻撃すると、空高く飛んでいって、上空でバクハツするんだ。ちょっと面白いぞ。

⬆どっちの技も『時のオカリナ』にあったもの。でもバクハツはしなかったなぁ

N64 いねむり
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　静岡県／エイミーさん

まことのメガネのお得なドリテク

使用している間、魔法メーターを消費し続ける「まことのメガネ」。でも、まことのメガネをセットしているCボタンを連打すると、魔法メーターをいっさい消費せずに使うことができるぞ。結構便利だよね。

⬆この技も『時のオカリナ』にあったドリテク。覚えておくと便利だよ

N64 いねむり
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／たかさん

デクナッツのシャボン姿

お面を使ってデクナッツになり、クロックタウン西の宝くじ屋に行こう。部屋の中でシャボンをふくらますと、顔を小さくしながらのけぞってシャボンをふくらませるシーンを見ることができるぞ。

⬆こんな風にしてシャボンをふくらませていたんだね。他の場所でも見られるかな

N64 いねむり
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／たかさん

宝箱屋で視点変更できる

クロックタウン東の宝箱屋でミニゲームをしているときに、Zトリガーを押してみよう。すると、いつもとは違った、上からの視点になるぞ。視点を使い分ければ、ミニゲームをクリアしやすいかもね。

⬆こんな視点に変更されます。Zトリガーを離せば元の視点にもどるぞ

はみテクの殿堂

『ムジュラの仮面』で、楽器を演奏するときにLトリガーを押したまま演奏してみよう。すると、普通ならデモシーンが流れる曲でも、自由に演奏することができるぞ。（岐阜県／坂田祐介さん他多数）

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　東京都／クロさん

射的場の的になる？

ゴロンのお面を手に入れたら、沼の射的場に行こう。そして、ゴロンリンクに変身して、射的の的が出てくる柵の方へ転がってみよう。すると、柵の向こう側へ入れるぞ。戻るときは、何もない空間へ飛び込もう。

↑空の方へ行くと戻ることができる。バグ技なので、あえてオススメはしません

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　京都府／あかさん

壊した看板を元に戻す

たててある看板を剣などで壊すことができるのは知ってるよね？看板を壊したら、その場でいやしの歌を演奏してみよう。すると、あら不思議、看板が元に戻って行くぞ。面白いので、1度はやってみよう。

↑看板がすーっと元に戻っていくシーンは、なかなか不思議な感じだぞ

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　兵庫県／あいあいさん

ウシの置物が動く

町長公邸の受付などにおいてあるウシの置物。この置物に向かって回転アタックしてみよう。すると首がゆらゆらと動くんだ。最後の日になると、月が落ちてくる揺れでも動いているぞ。なんとも芸が細かい…。

↑ウシの首がゆらゆら揺れる。ロマニー牧場製のミルクの宣伝用の置物なのかな？

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　岐阜県／しゅどさん

からにこもって観察できる

デクナッツリンクの時に、Rトリガーと Cボタン上を同時に押してみよう。すると、からに隠れたままリンク視点になるぞ。これならダメージを受けずに、ゆっくりと周りの様子を観察することができるよね。

↑からにこもっているので、画面の上にはからが見える。なんかカメみたいだね

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　福岡県／小林宗幸さん

ラクガキで3ルピー

タルミナ平原の沼の入り口付近にある大きな樹に、スタルキッドのラクガキが描いてあるよね。この思い出のラクガキを、剣で斬りつけると、なぜか3ルピー出てくるんだ。ラクガキを見た人は、みんなやるよね!?

↑きっとみんなが斬りつけるって予想してゲームを作っていたんだろうね

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　岐阜県／しゅどさん

デク花なしでももぐれる

ロマニー牧場に行き、デクナッツリンクになろう。そして、立ち止まってAボタンを押すと、デク花がないのに、何故か地中にもぐっちゃうんだ。でも、デク花みたいなジャンプはできないけどね。

↑ロマニー牧場の土はやわらかいのかな？いきなりもぐるからちょっとビックリ

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／しんもつさん

マニ屋で魚を売りつける

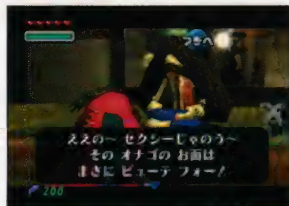
クロックタウン西の雑貨屋で、ビンに魚を捕まえよう。そして、夜10時以降に隣のマニ屋で魚を売ると、20ルピーになるぞ。たくさんの魚をまとめて売り、それを銀行に預ければ、結構効率がいいかもね。

↑いろんな物を買ってくれるマニ屋。魚は1匹20ルピーで買ってくれるんだ

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　埼玉県／いちにのさん

道場主は大妖精がお好き

クロックタウン西の最強の道場の師範に、お面をかぶったまま話しかけるといろんなコメントをしてくれるんだ。なかでも、大妖精のお面をかぶって話しかけると…。みかけによらずケバい女性が好みのようです…。

↑好みのタイプは大妖精、って人はあんまりいないと思うんだけど…

「ムジュラの仮面」の鐘ネタを2つ紹介。なべかま亭の2階にある鐘は、ゴロンリンクで鳴らすことができる。（大阪府／ゴロンの顔さん）洗濯場の鐘を回転切りで、連続で鳴らすと1回転する。（大阪府／金野幸弘さん）

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　千葉県／大久保祐人さん

いねむり　N64　最強の道場、ドラで5ルピー

クロックタウン西の最強の道場に行こう。そして、部屋の中にあるドラを何度もアタックしてみよう。すると3ルピーが出てくるぞ。何回でもルピーは出てくるけど、たくさんやるのはちょっとしんどいよね…。

⬆何度もアタックすると、そのうちにルピーが出てきます。でもしんどいのう

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／たかさん

いねむり　N64　こんなところで小金稼ぎ

クロックタウン東にあるハニーとダーリンの店。店の扉の上に的が2つあるよね。その的を、飛び道具で攻撃してみよう。すると、それぞれから3ルピーずつ出てくるぞ。ちょっとお金が足りないときに便利かも。

⬆顔みたいに見えるハニーとダーリンのお店。目の部分を攻撃しよう

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　東京都／鶯さん

いねむり　N64　においを嗅ぐリンク

ゲームを進めて、ブーさんのお面を手に入れたら、そのお面をかぶって少しの間放っておこう。すると、においを嗅ぐ仕草をするんだけど、その仕草をしているときにお面を外すと、ちょっとだけ余韻がのこるぞ。

⬆お面を外したのに、少しの間こんな仕草をしてしまうリンク

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　岩手県／高橋秀さん

いねむり　N64　箱入りリンク

クロックタウン東に木箱がおいてあるよね。その木箱を持ち上げて、Rトリガーを押してみよう。すると、木箱がリンクの体をすり抜けて、地面に落ちるぞ。なんだかリンクが箱に入ってるみたいだね。

⬆リンクが箱の中に入っちゃった！でもすぐに出られるからご安心を

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　北海道／まろにーさん

いねむり　N64　このパンツは誰の？

なべかま亭の2階の一番奥の部屋に入ろう。そして、部屋においてある2段ベッドをよっく見てみると、男物のパンツが落ちているぞ。もしかして、おカマちゃん兄弟のパンツじゃないだろうなぁ…。

⬆いったいだれのパンツなの？笑えるけど、なんかやなんですけど…

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　岐阜県／揣代子さん

いねむり　N64　ブレー面のマーチ効果

ブレー面をつけて、マーチを演奏すると、クロックタウンにいる犬が後を行進するぞ。また、日にちが変わるときに、マーチを演奏したままにしておくと、マーチの演奏を止めた後でも、音楽だけが流れるんだ。

⬆犬を従えて行進するリンク。そうしてる間にも、月が迫っている…

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超 特 夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製記念品

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶ゼダルの伝説　モンジャの仮面
❷月島のもんじゃ焼
最初の日の朝8時すぎに、カマナベ亭のモンジュさんの所に行こう。そして、モンジュさんから手紙を預かったら、それをヤギに食べさせよう。すると最後の日の夜12時過ぎに、もんじゃ焼き（カレー味ベビースター入り）が食べられるぞ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
木郷好男（38）　P.N広報室
電話 03-1111-2222

先月お伝えした「ゴールデンアイ」ドリテクで、122ページの「両手PCP90」に誤りがありました。⑥は「✚右」ではなく「C右」です。ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

ゴールデンウィークが終わったら次は楽しい夏休みっと。その夏休みには期待のソフトが続々と発売されそうなのでグッディーですな。とはいえ、新規タイトルが出てくれないのがちょっと残念なんですが…。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC	その他
PUZ	パズル	GBP	64GBパック対応

この夏は6、7、8月と毎月ソフトが発売だぜ!!

MOTHER3 豚王の最期
RPG

任天堂 / 2000年

残念ながら今月は新情報はなしです。64でロープレっていうあま～い夢を見させ続けてくれてもーすぐ4年。64ドリームの歴史とともに『マザー3』の歴史もあるといってよいでしょう。発売は秋口から年末にかけてでしょうか?

マリオストーリー
RPG

任天堂 / 8月11日発売予定

タイトルが『マリオストーリー』に変更されました。そういえば、このほのぼのとした雰囲気は『ヨッシーストーリー』にも相通じるものがありますな。しかも今回はアクション要素満点のRPGなので手に汗握って楽しめそう。

不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来!シレン城!～
RPG

チュンソフト／任天堂 / 夏発売予定

いちどハマると抜けられないという中毒性を持つ『不思議のダンジョン』シリーズ。プレイするたびに変化するダンジョンを冒険するというRPGだ。今回は、「城を作る」という新たな試練が待ち受けているぞ。楽しみだね。

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂 / 未定

リスのコンカーが活躍する、アクションアドベンチャー。発表されてから数年、新しい情報が無かったけど、今月もやっぱりありませんでした。っていうか、ホントに開発は進んでるんでしょうか…。教えてレア社さん。

※画面はGBの海外版です

ドラえもん3 ～のび太の町SOS!～
ACT

エポック社 / 2000年

またまたN64に登場のドラえもん。今度の冒険ではマンガでおなじみののび太の町もゲームに登場するぞ。ユニークなひみつの道具やいつもの楽しい仲間ももちろん登場するぞ。ひみつ道具を使っていろんな秘密を解き明かそう。

バイオハザード0
ADV

カプコン / 未定

ラクーンシティに起こった未曾有のバイオハザード（生物災害）。クレアとレオンの活躍で、なんとか事件は終息したが、その裏では、ある警官と逃亡者の決して記録に残らない活躍があった。『バイオ』シリーズの最新作！

スーパーブラックバス64
SLG

スターフィッシュ / 2000年夏

バスの習性をよく理解して、ポイントやルアーを選択する、本格的なバス釣りゲーム。もちろんアスキー製の「つりコン」にも対応している。まだ発売日はハッキリしないけど、そう遠くないうちに新着情報を紹介できそう。

パネルでポン64(仮)
PUZ

任天堂 / 未定

パズルゲームのいいところは、ルールさえわかってしまえば、そりゃもうえんえんとハマれること。時間がちょっとある時なんか、簡単に熱中できていいよね。64最高のパズルゲームになってくれることを期待しています。

※画面はSFC版です

マリオテニス64
SPT GBP

任天堂 / 7月21日発売予定

今回判明したのはテレサやデイジーなどが使えるということ。このテレサの浮遊感は一度プレイの価値アリ。しかも、まだ秘密だけどあんなキャラやこんなキャラも登場して任天堂ファンならニヤリ間違いなしのメンツなのだ。

がんばれ!ニッポン!オリンピック2000

SPT

コナミ　7月13日発売予定

シドニーオリンピックまでもう少し。今回の日本女子水泳陣は本当に期待できそう。このゲームでも水泳100mの自由形と平泳ぎを収録しているので、気分はバッチリ味わえそうだ。GB版も同時発売されるのでお楽しみに。

パーフェクトダーク(仮)

SHT GBP

任天堂　2000年

『ドンキーコング64』を作ったレア社が開発する、3Dガンシューティング。特殊情報部員のジョアンナ・ダーク（コードネーム、パーフェクトダーク）となり、世界的規模の陰謀に立ち向かっていくというストーリーだ。

※画面は海外版です

エキサイトバイク64

RAC

任天堂　6月23日発売予定

なんと前回、確実に発売して!! と書いたらあっちゅう間に発売が決まってしまいました。感謝感激。恐悦至極。白熱の対戦やストイックなタイムアタックなどモードも盛りだくさんなので、ぜひみんなで楽しみましょう。

スリッ駆ラジッ駆

RAC

任天堂　未定

残るはこのソフトだ。なかなか発売日が決まりません。こーなってくると欲しくなってきません? みんなで任天堂に直訴しましょう。でも、こーやって言ってると、突然発売日が決まったりもするかもで、来月に期待ですな。

ぬし釣り64 ～潮風にのって～

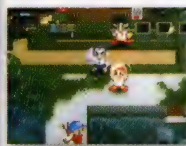
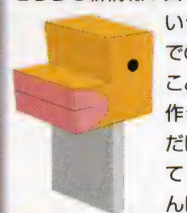
ETC GBP

ビクターインタラクティブソフトウェア　5月26日発売

4人の主人公がそれぞれのぬしを求めて旅にでる『ぬし釣り』シリーズの最新作。いろんな操作が楽になって、釣り初心者でも安心して遊べるぞ。ルアー釣りやトローリングもできるので、釣りゲームとしての幅も広がった感じだ。

動物番長(仮)

ETC

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)　未定

こちらも新情報が出なくなって幾年月…。というか、ちゃんとした意味でのゲーム記事紹介もしたことないんですわ。実は…。作っているスタッフが豪華だけに、思いっきり期待してしまうんですが、みなさんはどーでしょうか?

※画面はイメージイラストです

祝!!『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』発売記念・編集部プレイレビュー

SAO変酋長
20世紀最高傑作かも

久々に「ゼルダ電話相談室」が復活。どうしても、解けない謎を質問したり、逆に答えたり。そのような、ゲームを離れた場所でのコミュニケーションが楽しい『ムジュラ』。また、冒険の道半ばだけど、どうやら自分にとって、20世紀最高傑作のソフトになりそう。

わたる副編集長
なんだ3日で終わらないんだ

前作『時のオカリナ』はクリアするのに3ケ月もかかりました。今回は3日間システムがあると聞いて、ゲーム下手の私でも3日間で終われる画期的なシステムなんだと感心してゲームを始めたら、あまりの難しさにあせん。なんと、風船を割っただけで月が落ちました。ボンバーズのチビッコはどこだー!!

マッシー
団員手帳没頭中

140Wでこのソフトを評価するなんてムリです。最低1400Wは必要です。というか団員手帳だけで14000Wは書けます。きっと。むしろ、仮面だけで140000W必要だと思います。え、そんなに書けないって?! だってWはワードじゃなくってワット。それくらいのエネルギーが出ちゃうってことですわ。ハイ。

ケイ少佐
なんじゃこりゃー!

宮本さんチームの作るゲームには毎回驚かされているが、今回もやっぱりビビった。前作のよかった所を活かしつつ、革命的なシステムを作り上げる。なんとも言い様のない奇妙な世界観や、へんなキャラクター達。だれでも気軽に楽しめるとは言えないが、少なくとも俺は思いっきり引き込まれました。

ドクトルエンドー
ゲームシステムが魅力的

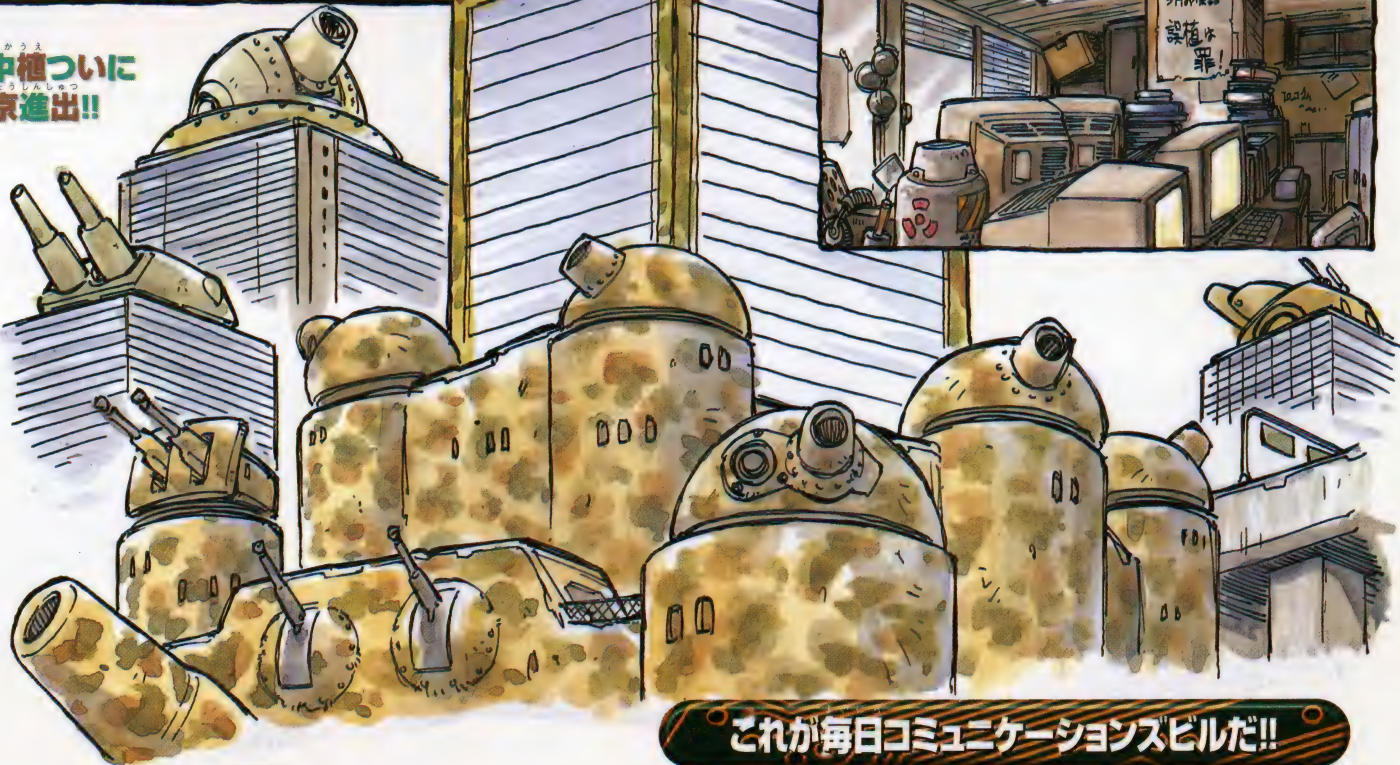
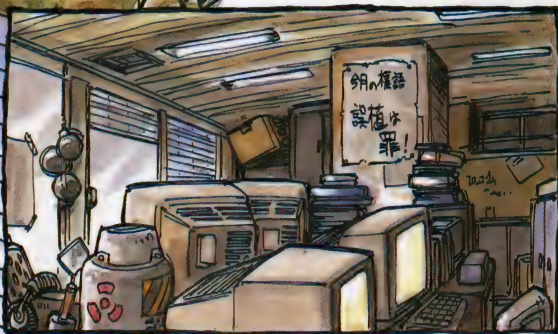
まだそれほど遊び込んではいないけど、比較的短い時間のプレイを何度も繰り返すシステムが自分にピッタリで、私的ベスト『ゼルダ』になるかも。ただ、「メモリー拡張パックがないと遊べません」と大書きされた、カセット単品版のパッケージデザインは残念。不気味な雰囲気が良く出ているだけにね。

中植茂久
正直言って辛かったです

今回のゼルダって、やっぱり前作よりも難易度が高めに設定されてた気がしますが、それほど気にならずに最後まで遊ぶことができました。ただ、ダンジョンに入った瞬間に「うわー、めんどくさそー…」と感じたのが残念。前作では、新しいダンジョンに入るたびにワクワクしてたのに。雰囲気は好きです。

はみだしクン 今月からタイトルが変更になった『マリオストーリー』だが、実はこの前に幻のタイトルが決まっていたのだ。その名も『ペーパーマリオ』。突然の変更に色々と大変でした…。

⬆中植ついに東京進出!!

⬇意外とフツーの編集部屋

これが毎日コミュニケーションズビルだ!!

いきなり始まったこのコーナー。大阪から東京に来たばかりの新人中植が見たり聞いたりした事を、レポート風に読者にお伝えするというコーナーなのですが、初日にいきなり任天堂取材に連れ出されて…。

今回登場の編集スタッフ

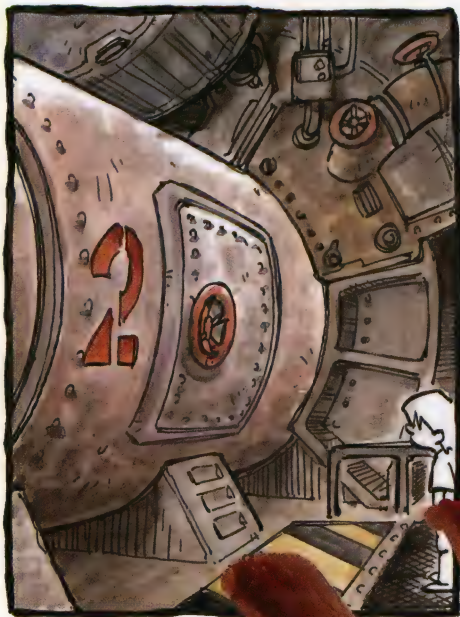
⬆怪しさ爆発の副編集長、チンクルわたるさん。この衣装が似合ってしまうスゴイ人です。

⬆ワリオ真下さんはお仕事をパッパと終わらせてしまう必殺仕事人。ホントに早いです。

⬆フォックス岩崎さんは当アカデミーの特攻隊長。どこに特攻してるのかは謎です…。

⬆博学のドクトルエンドーさん。とりあえず分からない事はこの人に聞きましょう。

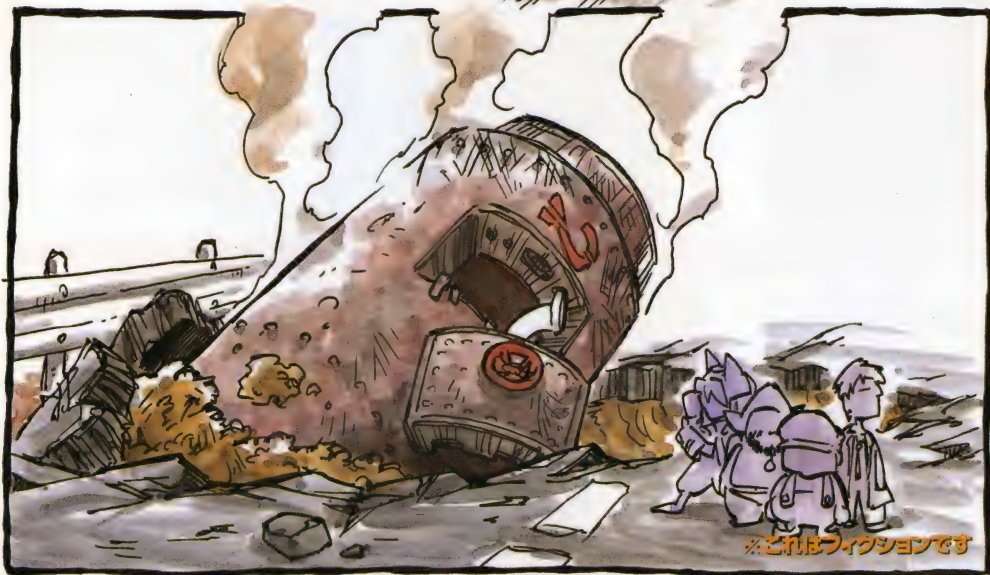
 ところで、GBA ってどーいう意味? Gathering(集める) Bug(コンピュータのプログラムバグ、虫) Academy(大学、集会)。まーいろんなことを集めてみると楽しいかな? っていうこと。えーそうです。次期GBのGBAにかけました。

東京は神田の任天堂に『マリオテニス64』をプレイしに行くらしいので、ワクワクしながらエレベーターを……あれ? …なんで上がるのだろうか…? と、思ったらさすがは東京。移動に電車は使いません。案内された最上階の部屋には更に謎の小部屋があり、しかもかなり頑丈そうな造りです。実はこれ、ビル屋上大砲で撃ち出す移動用カプセル。雑誌編集というのは一分一秒を争う情報を扱う世界なので、こうゆう移動方法が発達したんですなあ。なんとなく納得。

⬆最上階の一室には円柱形のカプセルが。中央の重厚な扉に危険な香りが…(汗)

⬇東京のコンクリートジャングルに向けて、毎日コミュニケーションズビルの大砲が爆音とともに大砲撃!!ここでは日常の風景です。

無事(?)任天堂のビル付近に着弾したらしいのですが、このあたりから記憶がありません。雑誌編集というのは、思ってた以上にハードなお仕事のようです。初日からこれだと、これからどうなることやら…。以上、初日の勤務状況を報告します。今後は読者からの要望に応じて報告内容を検討します。

GBA・中植茂久

P.S. 母さん、東京は戦場です…。

GBA情報局告知!

GBAではみなさんが疑問に思う事、知りたい事を大募集します。たとえば、任天堂ってどんな会社? とか、64DREAMはどうやってできるのか? などの質問に、中植と編集部の愉快な仲間達が体を張ってお答えします。N64に関して、面白いものを発見したという報告も大歓迎。

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「G.B.A.」係

The 64DREAM PRESENTS

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント

今月のおすすめは何といってもド解戦のメンバーのサイン入りグッズ。編集部に遊びにきてくれたメンバーが一生懸命にイラストといっしょに書いてくれた貴重なグッズだぞ。こんな賞品があるのは64ドリームだけ（多分）!? たくさんの応募を待ってるからね。

©Nintendo

64ドリーム

1 1名 NINTENDO64 クリアレッド

今月は気分をかえてクリアレッドをプレゼント

2 3名 NINTENDO64 コントローラブロス

＊色の指定はできません

3 1名 ゲームボーイカラー

まだまだ人気の高いGBCだ。持ってない人はこのチャンスに

4 1名 ゲームボーイカラーミッドナイトブルー

トイザらス限定のスペシャルカラーのGBCだぞ

5 2名 発売中のお好きなN64ソフトを1本

欲しいN64ソフトをハガキに書いて送ってね

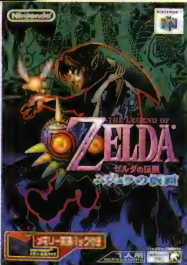
6 2名 発売中のお好きなGBソフトを1本

欲しいGBソフトをハガキに書いて送ってね

7 2名 N64ソフト ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

ゼルダの最新作がついに登場だ!!

8 1名 ソフト書き込み済み GBメモリカートリッジ

既にソフトが書き込まれているカートリッジ。何のソフトで遊べるかは届いてからのお楽しみ!

メディアファクトリー

9 3名 サイン入り解放戦線のバンダナ

ド解戦のメンバーのサインが入った「解放戦線」のロゴ入り特製バンダナ

10 1名 サイン入り『巨人のドシン1』公式ファンブック

ド解戦メンバーのサインが入った公式ファンブックだ

11 5名 サイン入り巨人島からの手紙

昨年のスペースワールドで配られた巨人島からの手紙。こちらもド解戦のメンバーのサイン入りだ

カルチャーブレーン

12 3名 N64ソフト 忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー

大人気の忍たまがN64に登場だ。特製トランプもいっしょにプレゼントするぞ

信誠

13 12名 ポケモン GBミニキャリーバッグ

GBや通信ケーブル、ソフトの整理整頓に便利だぞ

14 10名 ポケモン コレクションファイル

これがあれば、ポケモンソフト全6種類がきれいに収納できるぞ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入に上お送りください　**応募締切** 2000年6月20日　**当選発表** 64ドリーム9月号（7月発売）

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

しかし、なんですな。毎月毎月ハガキってぇのは山のように送られてくるわけですが、プレゼントが当たる人もいれば当たらない人もいる。中にはあんまり当たんないもんだから「これで何枚目のハガキです」なんてハガキに書いてくるけど、それでも当たらなかったり。ほんとに抽選ってのは、当たるも当たらないも運次第ですな。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	20	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
2	付録：ゼルダの伝説　ムジュラの仮面ポスター	21	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
3	N64新作ソフトカレンダー	22	ドリームインプレッション
4	N64ドリームランキング	23	N64フォーラム
5	マリオストーリー	24	ロクヨン大通り商店街
6	マリオテニス64	25	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
7	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜	26	特集：キャメロットインタビュー「大活躍！タカハシブラザーズ」
8	バイオハザード0	27	毎月新聞拡大版　E3速報
9	がんばれ！ニッポン　オリンピック2000	28	教えて本郷さん N64の質問箱
10	エキサイトバイク64	29	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
11	星のカービィ64	30	SFC&GB情報局
12	パワプロクンポケット2	31	それゆけ!!マリオ親衛隊
13	ぬし釣り64―潮風にのって―	32	ドリテクの殿堂
14	64DD通信	33	N64新作ソフトカタログ
15	ロクドリエンタメ倶楽部	34	イラスト空想レポート　G.B.A
16	ゲームソフトファンクラブ2	35	読者プレゼント
17	マンガ「Dream Drunker　2周年スペシャル前夜祭」	36	読者アンケート
18	ほぼロクヨン流コピー塾	37	マンガ「ロクヨン夢日記」
19	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面		

Q5 ゲーム以外のおもちゃについての質問です。あなたは、ゲーム以外のおもちゃ（ラジコン、模型、カードなどホビー商品も含む）で遊ぶことがありますか？
1：よく遊ぶ　2：たまに遊ぶ　3：ほとんど遊ばない　4：全然遊ばない
5：遊びたいけど、なかなか遊べない

Q6 おもちゃで遊ぶ人に質問です。
1）主にどんなおもちゃで遊んでいますか？
2）月にどれぐらい、おもちゃにお金を使っていますか？

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【9月号（7月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	16	動物番長（仮）
1	井出洋介の麻雀塾（64DD版）	17	ドラえもん3〜のび太の町SOS！
2	ウォール街（仮）		【は行】
3	ウルトラベースボール実名版64	18	パーフェクトダーク（仮）
4	エキサイトバイク64	19	バイオハザード0
	【か行】	20	パネルでポン64（仮）
5	がんばれ！ニッポン　オリンピック2000	21	VIEW POINT 2064
6	キャベツ（64DD版・仮）	22	ファイアーエムブレム64（仮）
7	現代大戦略 Ultimate War	23	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜
8	コンカーズクエスト（仮）	24	フライトシミュレーター（仮）
	【さ行】		【ま行】
9	サウンドメーカー（仮）	25	MOTHER 3 豚王の最期
10	スーパーブラックバス64	26	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
11	スリッ駆　ラジッ駆	27	マリオストーリー
12	ゼルダの伝説64DD版（仮）	28	マリオテニス64
	【た行】		【ら・わ行】
13	DT DD版（仮）	29	レブ・リミット
14	DDシーケンサー（仮）	30	WIPE OUT64
15	デザエモンDD（仮）		

Q8 いま、興味のあるおもちゃを2点あげてください（商品名や種類など、できるだけ具体的に）。

切手の不要な応募ハガキは次ページ。6月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム5月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64 クリアブルー
大阪府／眼座幸次

●NINTENDO64 クリアレッド
東京都／奈須野弥生

●ゲームボーイカラー
愛知県／坂野友香

●星のカービィ64
愛媛県／松本優二
大阪府／平原真由美

●バス釣りNo.1 決定版！
岡山県／江越智秋
愛知県／酒井健太郎

●好きな64ソフト1本
大阪府／服部浩之
埼玉県／栗原圭太

●好きなGBソフト1本
愛知県／山本歩輝
徳島県／吉田翔

●「ほぼ日」特製シール
東京都／三橋玄
埼玉県／水口直人
島根県／新宮恭子

●糸井さんサイン入り「マックファンインターネット」
大阪府／立石茅瀬
新潟県／荻原直之
香川県／関和輝

●「マザー2」サントラCD（糸井さんサイン入り）
三重県／中野光能
埼玉県／小林晶美
熊本県／森田りえ

●懸賞生活（糸井さんサイン入り）
神奈川県／丸山雅博
長野県／山内翔太
千葉県／高橋哲史

●ソフト書き込み済みGBメモリカートリッジ
北海道／小林幸矢

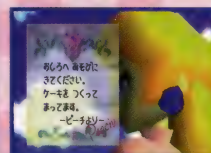
●アメリカ製振動パック
福岡県／右田陽一

●ポケモンGBミニキャリーバッグ
静岡県／松本幸人
新潟県／久保博和
北海道／長谷川麻子
秋田県／須藤郁弥
岐阜県／古市敦
愛媛県／石川裕子
滋賀県／森田大貴
北海道／古川佳奈
富山県／斉藤大士
鹿児島県／能村寛信
富山県／宮崎慎之介
滋賀県／田中恵一

●ポケモンコレクションファイル
大阪府／坂上絵美
秋田県／佐藤裕晃
大阪府／久保直樹
滋賀県／服部友香
島根県／紙谷脩吾
京都府／森裕文
茨城県／倉持雄希
大阪府／田中陽
岐阜県／亀井優児
兵庫県／安藤昌裕

★当選したみなさん、おめでと―ございま―す！はずれた人はめげずに、次回もがんばってハガキを出してみてね！

もっち―の俺に聞くなよ(^^;)

「マリオやドンキー64で遊んでいると気分が悪くなってくる」という岐阜県の「和志の母」さん。オイラは医者ではないのでハッキリしたことは言えないけど、それっていわゆる「3D酔い」ってやつじゃないですかねえ。よくいるんだ。3Dポリゴンでグリグリ動くゲームをやってると、気分が悪くなってくるという人。まぁ、車酔いと同じで三半規管がアレしてコレするのが原因なんだろーね（なんじゃそりゃ）。とくに64のゲームはよく動くのが多いので、症状が顕著に現れる。かくいうもっち―も、3Dゲームにはヒジョーに弱い。おかげで、恥ずかしいことに、『ゼルダ』にも未だに手を出してなかったりする。だってよー、ギボチ悪くなるんだもん（泣）。ま、それはさておき、考えられる解決法は2つ。1つめは「酔い止めの薬を飲むこと」。これは結構効いた。もう1つは、「ゲームで酔う前に酒で酔う」ことだが、これはおすすめできない。だって、ゲームと酒の相乗効果で、それはもう壮絶な悪酔いに…。おえっぷ。

◆「ケーキ作って待ってます」といわれても、こっちはすでに「ゲロゲーロって泣いてんだよっ！」状態だったりしてしまうのだ（涙）。

8月号は

6月21日(水)に発売します

定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

今月号より雑誌コードをゲットです！ なので、普段置いていない書店にも、「64 ドリームが並んでいる」ということもあったと思うんですが、皆さんのご近所はいかがでした？ さて、次号では今月レポートしきれなかったE3の模様を詳しくご紹介。もちろん『マリオテニス』や『マリオストーリー』など期待の新作情報もたっぷりお届けします

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●先月告知した「兄弟テレカ」プレゼントに多くの応募ありがとうございました。『ゼルダ』テレカ全プレも、ものすごい数の応募でうれしい悲鳴です。『ゼルダ』テレカは6月下旬の発送予定なので楽しみに待っていてね。

●前作が好きだったので、楽しみにしていたあるゲームの第2弾をようやく遊んだ。エンディングまでは遊んだけど、ハッキリ言ってダメダメ。あんなにようけディスクいらんちゅうねん（女の子からデートに誘われたことのないわたる）

●今年のプロ野球はセもパも連勝して連敗の繰り返し。各球団のエースも不調。G上原もYS石井もD野口もF岩本もL松坂もYB川村も今イチピリっとしないし、M黒木の復活を期待するしかない（パワプロ2000で憂さ晴らししてます。マッシー）

●つい先日、千葉の勝浦にあるホテル三日月という所に言ってきました。食べ放題（海の幸やステーキ、天ぷらなど各種あり）と温泉三昧でご満悦。結局1泊2日で8時間以上温泉（スパ有り）を満喫してしまった（ケイ少佐）

●ケガを口実に、2週間ほど仕事をさぼって実家にいってました。この機会に、たまったプラモの在庫を持ち込んで一気に完成させちまおうと思っていたのだが…なのになぜわざわざ新しいキットを買っていくか、オレよ（もっちー）

●平日は毎日ランドネットにアクセスしている。競馬予想の「ダビパラ」や、受験問題を解く「全国DD統一テスト」がお気に入り。あと2つくらい、頻繁に更新されるようなコンテンツがあれば、2年目以降も継続するのだが（エンドー）

●今現在、新生活と仕事の両方で覚えなければならない事がたくさんあってパニックになりかけてます。しかし、それでもメ切はやって来てしまう…。とりあえず編集部の足をひっぱる事から始めようと思ってます(中植)

●今年のGWは『ムジュラの仮面』の攻略本制作に捧げて終わった。まだまだ攻略中の人はもちろん、もう終わっちゃったよという人にも楽しんでもらえる本にしたつもりなので、ぜひ買ってください。感想も求む！（尾関）

●同じ九州出身で、学生時代は同じ町に住んでいた探検部の同期が大宅賞を授賞した。高山文彦著「火花」（河出書房新社）。不治の病にかかったがゆえに、幻の作家として短い生涯を閉じた北条民雄の物語。興味のある方は読んでくだせえ（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…

お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel: 03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……濱田浩賓
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／持田康之
遠藤靖幸／中植茂久
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／大渕豊
白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
斎田秀子／黒沢哲
菊島康博（az! firm）
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫（VAC creative）
岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二／加藤昌人
●イラスト……中植茂久／記村隆鶴
三浦ゆうま
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 7月号
2000年5月20日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

4436

差出有効期間
平成12年7月
31日まで有効
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

編集部
アンケート係

フリガナ		性別	年齢
氏　名		男 女	歳
ペンネーム			
住　所	〒		
電話番号	☎　　　（　　　）		
勤務先・学校名	（さしつかえなければお書きください）		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム

読者アンケート 7

2000年7月号アンケートハガキ

Q1		Q2		Q3				Q4			

Q5		Q6	①		②	

Q7	1番目	2番目	3番目	Q8	

Q9 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください

Q10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください

キリトリ線

Nintendo®

NINTENDO64

こんどのゼルダは「こわさ」がある。

月が墜ちてくる、最後の三日間　リンクの出会う不思議な人々　謎を秘めた魔性の仮面

このコたちが ロマーニ種よ
先代が 私たちに残してくれた
神々の遺産・・・・

冒険の舞台となる世界『タルミナ』には、奇妙な住人達が、過ぎ行く時間の中でそれぞれに行動している。
彼らとの会話や関わり方によって、リンクをとりまく状況も刻々と変わっていくのだ。

あーうん まー

兄ちゃん トシいくつ?
この町の人じゃないよね?
なんで、そんなカッコウしてるの?

自分の力を
信じなさい・・・ 信じなさい・・

ボクの名前は、チンクル!
オヌシと同じ妖精だと思うんだが

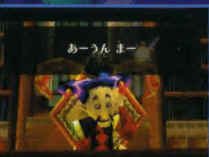
・・・ヒクッ、ヒクッ あっ、
ダルマの兄ちゃん、とうちゃんは?
とうちゃんは どこコロ・・・?

せっかく 遊んでやろうと
思ったのに・・・

なあ、エバンの曲が出来るのを
待ってないで オレたちで
曲を作らねえか・・・?

すいません
このあたりに、男の人
見かけませんでしたか?

THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

●3DアクションRPG　●1人用　●メモリー拡張パック専用　●振動パック対応　●バックアップ機能付き

このゲームは『メモリー拡張パック（ハイレゾパック）』がないと遊べません。

※お持ちでない方は『メモリー拡張パック付き』をお求めください。

メモリー拡張パック付き IN
メーカー希望小売価格7,800円（税別）

発売中

ゲームカセット単品
メーカー希望小売価格5,800円（税別）

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®